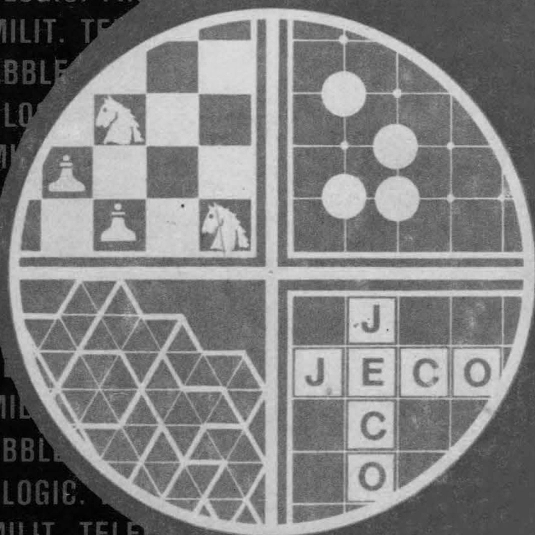
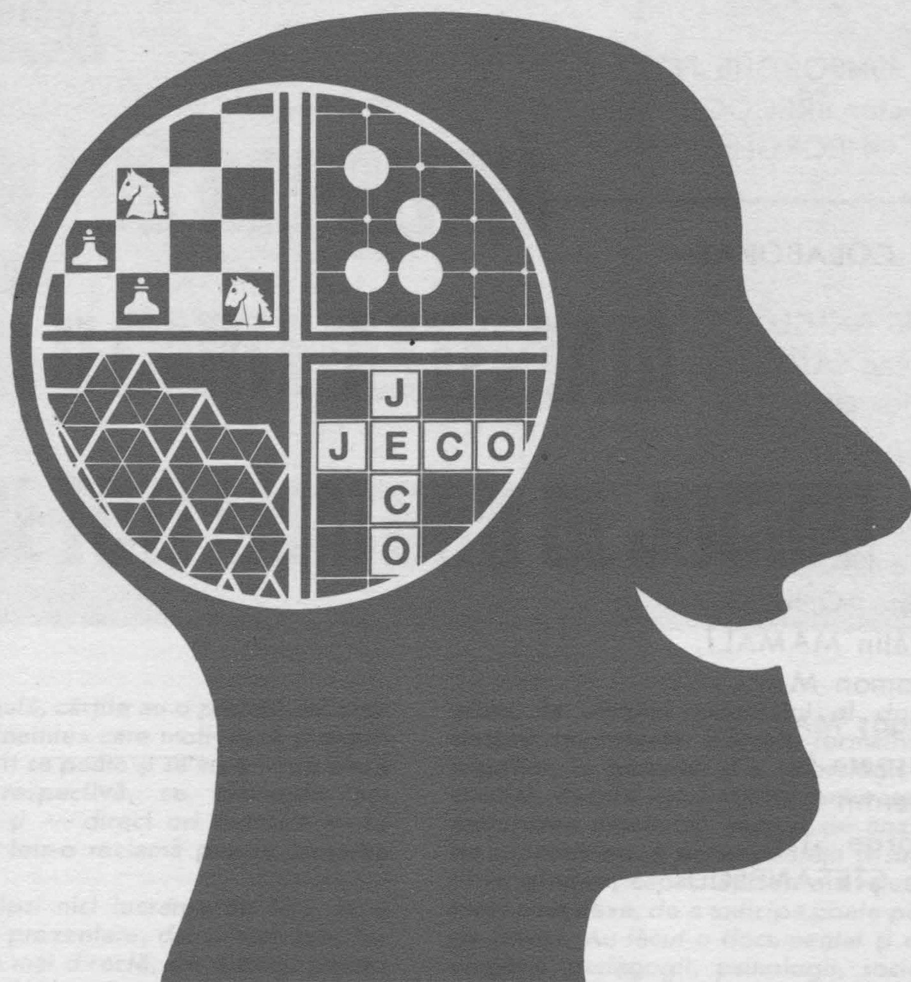


cartea jocurilor

EDUCATIVE
JECO
COLECTIVE



cartea jocurilor

LUCRAREA S-A REALIZAT
SUB COORDONAREA:

DR. GHEORGHE FEŢEANU —
director «RECOOP» şi
DR. GHEORGHE PĂUN

AU COLABORAT:

Radu BAICU,
Mircea DUMITRIU,
Victor DUMITRESCU,
Anca FILIMON,
Flavius FLOREA,
Zhang HAITAO,
Livia IACOB,
Adina IONESCU,
Cătălin MAMALI,
Solomon MARCUS,
Dragoş MARINESCU,
Anişoara PĂUN,
Valentin RĂDULESCU,
George STIHI.
Dan ŞTEFĂNESCU

Redactor: Adriana CRUCERU
Desene tehnice: Radu ŞIMON
Tehnoredactori: Gheorghe DOCIU
şi Dan ROMANESCU

Tiparul executat la întreprinderea poligrafică
«ARTA GRAFICĂ» — BUCUREŞTI

EDUCATIVE
JECO
COLECTIVE

IN LOC DE PREFAȚĂ LA O CARTE ASTEPTATĂ DE TOȚI AMATORII DE JOCURI

De regulă, cărțile au o prefață, un «cuvînt înainte» care motivează și explică — pe cît se poate și se vrea — ce oferă lucrarea respectivă, ce elemente noi aduce ea și — direct ori indirect — se constituie într-o reclamă pentru lansarea pe piață.

Nu vom lipsi nici lucrarea de față de o asemenea prezentare, dar o vom face într-o formă mai directă, de dialog, pentru a avertiza (informa) pe cititor cît mai bine asupra rostului unei cărți despre jocuri și a conținutului acesteia, pentru ca cititorul să decidă singur, încă de la început, dacă îl interesează sau nu problematica avută în vedere.

După cum se știe, despre jocuri s-a scris mult și pentru jocuri s-a făcut mult. Există o întreagă literatură (cărți, reviste, pliante, cataloage etc.), se face o propagandă intensă pe toate canalele mass media. S-au realizat jocuri în mii și mii de forme, pentru vîrste precizate sau pentru toate categoriile de vîrstă, s-au organizat tîrguri internaționale și concursuri și cîte altele nu s-au făcut... De aceea, a vorbi acum, la sfîrșitul mileniului al doilea, despre importanța educativ-formativă a jocurilor, în general, și a celor logice în special, despre rolul lor în conturarea și antrenarea memoriei, puterii de analiză, de concentrare, a perspicacității și supleții în gîndire, capacității de a evalua situații complexe, de a anticipa,poate părea de prisos. Au făcut-o documentat și convingător pedagogii, psihologii, sociologii. Subiectul nu este însă nici pe departe epuizat și el merită a fi subliniat ori de cîte ori se ivește ocazia. Mai ales că jocurile sînt, toată lumea este de acord, o componentă din ce în ce mai semnificativă a preocupărilor omului contemporan. Oamenii s-au jucat dintotdeauna, o dovedesc arheologia, etnografia, literatura, dar ultimul secol, cu largile lui posibilități de comunicare în masă și mai ales de cînd cu televiziunea și cu calculatoarele, a dat un avînt deosebit domeniului. Jocurile au ajuns un adevărat univers, o industrie, o știință (are chiar și un nume — ***ludologia,*** *există și doctorate cu acest subiect). Și totul la scara întregului glob*

și a tuturor categoriilor de vîrstă și de preocupări pentru că jocurile sînt **umane;** ele se adresează copilului din fiecare om, indiferent de meridianul de domiciliu, indiferent de profesie și de numărul anilor, ajungînd ale tuturor. Jocurile malaieziene se practică și în Laponia și invers (vezi **Apit-Sodo,** respectiv, **Tablut), Cubul lui Rubik** a înconjurat pămîntul într-un singur anotimp, GO-ul, unul dintre cele mai vechi jocuri atestate, este de mare actualitate. Și exemplele pot fi multiplicate. De remarcat că toate aceste exemple se referă la jocuri logice, la jocuri de inteligență și lucrul nu este întîmplător. Pentru că aceste jocuri — într-un sens sporturi, într-un anume sens componente ale matematicii, ale «științei de a gîndi» — sînt cele care cunosc avîntul de care vorbeam. Pentru că omul, pe lîngă faptul că poartă în el un etern copil, cel mai adesea ascuns cu grijă sub prejudecăți, convenții și obiceiuri de tot felul, este și un inevitabil gînditor. Incorigibil. Explicit însă. Homo Sapiens. Și Homo Ludens. Iar efervescența informațională a ultimelor decenii, progresele fără precedent ale științei și tehnicii, creșterea nivelului general de instruire a tinerei generații dar și a publicului larg, toate acestea dau noi valențe jocurilor logice. Ele se constituie, tot mai mult și tot mai mult li se recunoaște acest merit, într-o poartă spre știință, într-o gimnastică (de «încălzire» dar și de «antrenare» și de «întreținere») pentru tonusul științific al celor mai diverse categorii de oameni.

Nu trebuie de aceea să ne mire interesul pentru jocuri al matematicienilor. Și nici interesul pentru matematică al celor atrași de jocurile logice. Nici nu se poate altfel, multe jocuri înglobînd o cantitate semnificativă de gîndire matematică, iar matematica însăși fiind — într-o anumită măsură și într-o anumită accepțiune — un mare «joc împotriva naturii», împotriva gramaticii necunoscute a acesteia. Ca să nu mai vorbim de importanța pedagogică a jocurilor. Plecînd de la componenta educativă, morală ca să spunem așa, și ajungînd pînă la exemple concrete de noțiuni matematice, de exemplu, altfel aride și absconse în excesiva lor abstractizare, dar care pot fi «arătate cu degetul», de pildă, pe cubul lui Rubik (elemente de teoria grupurilor de permutări, pe casse-tete-urile gen «scoate inelul» și «scoate sfoara (topologie), pe jocurile din familia **Solitarului** (algebră) și pe multe alte jocuri (combinatorică, grafuri, teoria numerelor, teoria informației etc.), ajungînd pînă la **Pentamino,** cu ale sale probleme de triplare, varianta «în joacă» a importantelor probleme de decupare optimală a reperelor din industrie.

Iar exemplele din matematică au fost enumerate primele pentru că sînt cele mai la îndemînă (și cele mai numeroase). O carte monumentală de matematică a jocurilor, apărută în 1982 la Academic Press, este dedicată «lui Martin Gardner, cel care a dat mai multă matematică mai multor milioane de oameni decît oricine altcineva» (orice adăugire este de prisos, numele lui M. Gardner fiind cunoscut cititorului). Prin intermediul jocurilor putem însă transmite, recapitula, fixa cunoștințe din orice domeniu. Există jocuri bazate pe noțiuni ce țin de chimie, jocuri «geografice», jocuri «zoologice» etc. etc. Adresate de obicei vîrstelor mari, cu atît mai concrete (și mai eficiente) cu cît sînt adresate unor vîrste mai mici.

Există și o categorie de jocuri care traversează vîrstele și care devin din ce în ce mai răspîndite: jocurile electronice, jocurile pe calculator (împotriva calculatorului de obicei). Viitorul le aparține, prezentul promite asta. Pentru că informatica este o știință de mare viitor și de un efervescent prezent. Și nu există calculator, mare sau mic, fără un set de jocuri și sînt rare cărțile de inteligență artificială care să nu testeze pe jocuri modelele pe care le propun pentru rezolvarea unor probleme «serioase», deoarece s-a dovedit de mult că pentru inteligența artificială, dar nu numai pentru acest domeniu al informaticii, al matematicii, al științei în general, jocurile sînt un teren deosebit de potrivit pentru a experimenta, gîndi, testa, exemplifica. Jocurile logice, o lume în mic, felii stilizate din cea mare, cu convenții ad-hoc, precizînd mai riguros, delimitat ca întindere, deci din punct de vedere al complexității, o problematică de modelat, de rezolvat, de generalizat apoi.

Iar dubla determinare pusă în evidență

mai sus, cea între nivelul general de cultură (științifică) a acestui sfîrșit de mileniu și răspîndirea jocurilor logice, este însoțită de o altă dublă determinare, închizînd încă un cerc similar: apetitul pentru jocuri (al copiilor și adulților deopotrivă) este stimulat corespunzător de fantezia inventatorilor și producătorilor de jocuri, care, la rîndul ei, este stimulată de cererea mereu crescîndă de jocuri, de nevoia socială de jocuri logice. Nu fără temei sociologii au constatat că se naște un nou obicei, care tinde să acompanieze colecționarea de cărți ca indicator tradițional de cultură (bibliotecă), anume colecționarea de jocuri logice **(ludotecă)** și care, spre deosebire de cărți, sînt eminamente reutilizabile, unele chiar inepuizabile — gîndiți-vă la șah, la GO, la Scrabble — care pot fi rejucate la nesfîrșit.

Pe de altă parte, pornind de la ideea că tema este, în fond, inepuizabilă, că în țara noastră s-a scris încă puțin despre jocuri, orice lucrare în acest domeniu este bine venită și se poate constitui într-o noutate. În plus, nu fără temei se afirmă că jocurile nu sînt o simplă joacă (afirmația va fi reluată în lucrare). Iar acest lucru este evident fie și pentru simplul fapt că nu există copil sau tînăr sau adult căruia să nu-i placă să se joace, să nu-i placă un joc. De la cele mai simple jocuri ale vîrstei fragede pînă la jucăriile mecanice care-i inițiază pe copii în tainele diferitelor meserii, de la cercurile de creație și aplicative existente în toate casele pionierilor și șoimilor patriei pînă la jocurile logice cele mai «sofisticate», există un evantai larg de posibilități pentru a se oferi cele mai interesante jocuri celor care le îndrăgesc.

Cu aceste gînduri în minte mi-am pregătit întrebările către cel pentru care jocurile sînt una dintre cele mai serioase preocupări, tovarășul Gheorghe FEȚEANU, doctor în științe economice, directorul RECOOP (întreprindere de reclamă și publicitate a CENTROCOOP). De fiecare dată cînd intru în biroul domniei sale, am senzația pe care a încercat-o probabil și Alice pătruzînd în Țara Minunilor. Jocuri peste jocuri și deasupra alte jocuri. Plus jucării. Prototipuri de autor, în curs de examinare, prototipuri de producător, în curs de omologare, serii-zero, exemplare din sutele de jocuri deja în desfacere, o întreagă lume multicoloră, ceva cam ca în visele unui copil de vreo opt ani. (Oare ce-ar face un copil de opt ani, lăsat singur pentru două-trei ore în acest cartier general» al celei mai profesionalizate și mai productive dintre întreprinderile producătoare de jocuri logice?...).

Și, de fiecare dată cînd mă întîlnesc cu tovarășul Gheorghe FEȚEANU, cu greu renunț la a-i pune întrebarea — banală, în fond — «cum arată o zi din viața (am zis **viața**, nu **activitatea**) coordonatorului «campaniei JECO», de la ora șapte dimineața, să zicem, pînă la zece seara?». De fapt, nu răspunsul în sine mă interesează, probabil nici nu se poate da un răspuns propriu-zis, nici o zi nu seamănă cu alta, ci «temperatura» muncii, sudoarea care trebuie să curgă pentru a transforma o idee într-un joc, un desen pe calc într-o bucurie de plastic, carton și ingeniozitate pe care s-o poți cumpăra dintr-un magazin al CENTROCOOP-ului.

Bineînțeles, nici de data aceasta nu l-am întrebat pe tovarășul FEȚEANU cîte telefoane dă și primește zilnic (de la autorii de jocuri — actuali sau potențiali — de la producătorii de jocuri, de la magazine, de la uniunile județene ale cooperației etc. etc.), cîte comenzi și alte documente avizează și semnează zilnic, cîte jocuri analizează, cîte probleme sînt de rezolvat pentru a face o producție (deci desfacere) lunară de zeci de milioane de lei. Am intrat de aceea direct în subiect, cu o întrebare de natură «istorică», pentru că deja campania «JECO» are o «istorie», o tradiție de aproape un cincinal.

— Spuneți-mi, tovarășe director, cum s-a născut ideea producției și desfacerii de jocuri logice în cadrul cooperației de producție, achiziții și desfacere a mărfurilor, care au fost orientările, direcțiile principale de acțiune care au stat și stau la baza organizării acestei campanii?

— Ideea acestei inițiative pornește de la principiul enunțat în documentele partidului și statului nostru, care exprimă profunda preocupare umanistă pentru viitorul tinerei generații și anume, ca toți copiii să fie bine pregătiți pentru viață, ca toate

formele educaționale să conveargă pentru a le oferi copiilor o bază solidă pentru viața lor de oameni maturi. Folosite diferențiat, începînd cu primele săptămîni de viață, jucăriile și apoi jocurile asigură crearea de deprinderi, mai întîi motorii și de comportament, apoi de obișnuire cu elementele de mediu, cu meseriile părinților, cu frumusețile patriei, cu geografia și istoria țării.

Răspunzînd acestor nevoi, răspunzînd imperativelor acestui timp și apreciind importanța deosebită pe care o au jocurile în procesul instructiv-educativ al tineretului, avînd în vedere posibilitatea practic nelimitată de creație și desfacere a produselor în acest domeniu, conducerea CENTROCOOP a stabilit un amplu program de organizare a producției și desfacerii de jocuri logice.

Sarcina de coordonare a acestei activități a revenit Intreprinderii de reclamă și publicitate RECOOP, unitate proprie a CENTROCOOP. Astfel, în cadrul RECOOP s-a constituit un colectiv format din specialiști în jocuri logice, designeri și proiectanți de modele, care colaborează atît cu secțiile de creație ale uniunilor județene și întreprinderilor de producție din cadrul cooperației de producție, achiziții și desfacere a mărfurilor cît și cu toți cei dornici să promoveze acest sector (graficieni, creatori de modele, autori, matematicieni, psihologi, educatori, cadre didactice și medicale etc.). S-a constituit o comisie centrală de coordonare a producției și desfacerii jocurilor, cuprinzînd cele mai autorizate persoane din diferite domenii de activitate.

Dispunînd și de o bază materială adecvată de producție și desfacere, alcătuită din 24 de întreprinderi și peste 40.000 de unități de producție și din peste 35.000 de magazine, CENTROCOOP a asigurat condițiile necesare pentru organizarea și dezvoltarea acestui sector de activitate. Beneficiind de sprijinul Consiliului Culturii și Educației Socialiste, Ministerului Educației și Învățămîntului, Consiliului Național al Organizației Pionierilor și al Ministerului Sănătății, RECOOP a creat o gamă largă de jocuri, lansate sub emblema «JECO» — Jocuri Educative-Colective. O veritabilă campanie, o veritabilă «emblemă a vremurilor sale», cum este apreciată tot mai mult. Aș vrea să ilustrez acest larg interes, cîștigat în mai puțin de un cincinal, prin miile de scrisori de mulțumire sau de solicitare de jocuri prin intermediul poștei (comerț prin coletărie). În multe dintre ele ni se spune de către cei care de-abia țin creionul în mînă «Dragă Recoop», «Dragă Redacție», «Dragii noștri» etc. Cum să interpretezi altfel aceste apeluri decît cu satisfacția realizării unui lucru dorit, unor cerințe de viață ale celor cărora ne dedicăm activitatea?



Deduceți pe cine salută cu atîta cordialitate personajul din imagine!
1. Pe un partener de GO!
2. Pe un alt amator de Scrabble!
3. Pe un cunoscut creator de rebusuri!

(Răspuns la pag. 204)

Programul «campaniei JECO» este diversificat, în primul rînd, pe criterii de vîrstă, toate categoriile de acest fel bucurîndu-se de o preocupare și atenție egale. Astfel, cu prilejul unor analize la obiect cu specaliști ai domeniului (psihologi, educatori etc.) s-au examinat și propus jocuri și jucării pentru copii de vîrstă pînă la 3 ani. Lista, într-o primă fază, cuprinde peste 180 de titluri deja foarte solicitate de creșe, grădinițe și de părinții copiilor de această vîrstă, o dovadă în plus că cei mai mici dintre cei mici se bucură de o atentă preocupare din partea celor cu atribuții de primă formare a acestora. În gama acestor jocuri intră diferite jucării, dar și jocuri logice, da, jocuri logice, pentru că și cei mici trebuie să gîndească, să asocieze, să deosebească o culoare de alta, o imagine de alta etc.
Pentru copiii preșcolari ca și pentru școlari, un cuvînt hotărîtor l-au avut conducerea și specialiștii din sistemul Ministerului Educației și Învățămîntului. Peste 600 de directori de grădinițe și de școli au vizitat expoziția organizată de CENTROCOOP și au salutat apariția — în condiții ireproșabile, în concordanță cu programa de învățămînt — unor jocuri, în premieră pe țară, dar și în tiraje care au depășit cifra de 500.000 de exemplare pe an, cererile fiind în continuare mari.
— Vă puteți referi concret la cîteva dintre aceste lucrări?
— Desigur. Din lucrările de mare tiraj din programa Ministerului Educației și Învățămîntului: **« Ne jucăm cu creioane colorate», «Ce știi despre...!», «Ce imagine urmează!», «Cum le îmbrăcăm!», «Copilul și culorile», «Ne jucăm și numărăm», «Ne jucăm — desenăm», «În familie», «Creionul fermecat»** mă voi referi la primele două:
Lucrarea profesorului Ion Pîrvan **«Ne jucăm cu creioane colorate»** cuprinde o colecție de 48 de planșe cu semne grafice pe care urmează să le exerseze copiii din grupa mare, cu ritmicitate, sub îndrumarea educatoarei, în vederea pregătirii lor pentru însușirea scrierii în clasa I. Acest caiet de «fișe» pentru preșcolari, cu desene atrăgătoare, colorate, în care sarcina didactică ia înfățișarea jocului recreativ, este un util instrument de lucru, cu obiective complicîndu-se treptat și integrîndu-se într-un tot organic, potrivit concepției unitare care stă la baza programei. Totodată, imaginile prezentate în acest caiet pot fi folosite de educatoare și în alte activități organizate cu copii: povestire după imagini, ilustrarea conținutului unor poezii sau povestiri, convorbiri tematice precum și pentru efectuarea unor exerciții necesare îmbogățirii vocabularului copiilor sau pentru corectarea unor deficiențe de pronunție.
Jocul pentru cunoașterea profesiilor **«Ce știi despre!»**, care se adresează copiilor între 4 și 7 ani, urmărește să familiarizeze pe preșcolarii și școlarii mici cu universul specific diferitelor profesii actuale, în scopul cultivării, încă de la această vîrstă, a interesului pentru muncă, pentru meserii, pentru uneltele muncii și produsele ei și realizării, pe această cale, a premisei viitoarei lor orientări școlare și profesionale. În planșe atrăgătoare sînt prezentați: minerul, petrolistul, constructorul, electricianul, tîmplarul, șoferul, aviatorul, marinarul, mecanicul de căi ferate, tractoristul, zootehnistul, brutarul, poștașul, țesătoarea, milițianul și — în 180 de jetoane ilustrate — imagini legate de munca acestora. Prin îndrumările metodice și variantele de joc sugerate de autor — Camelia Pătruț, — jocul reprezintă un mijloc util de învățare, multifuncțional, răspunzînd, ca material didactic la foarte multe teme recomandate de programa școlară de dezvoltare a vorbirii, de educație moral-politică și patriotică.
— Copiii, tinerii — clienții dumneavoastră cei mai fideli — ce jocuri pot găsi în magazinele CENTROCOOP?
— Este foarte greu de răspuns deoarece am ajuns la peste 670 de titluri de jocuri existente pe piață, iar alte peste o sută sînt în diferite faze de producție, dar tirajul de mii și sute de mii de exemplare al unora ne poate scuti de prea multe exemple. Astfel, culegerea de jocuri amuzante cu grafica de Nell Cobar, **«Mihaela are probleme»** (pentru copiii în vîrstă de 7—10 ani), a ajuns la un tiraj de peste 200.000 de exemplare într-un singur an. Același lucru îl putem spune despre **«Jocul proverbelor»** (peste 300.000 de

exemplare) cărțile: **«Maimuțica-Țica»**, **«Ne jucăm... desenăm»**, **«Ne jucăm și numărăm»** sau jocurile din familia «Păcălici» (**«Ursul păcălit»**, **«Cine este elefantul!»**, **«În familie»** etc.) care se disting printr-o deosebit de interesantă grafică și execuție tipografică, ce le fac atractive și solicitate (tirajele au depășit fiecare 400.000 de exemplare).

Adolescenților, și nu numai lor, din motive lesne de înțeles, le sînt destinate majoritatea jocurilor produse sub emblema «JECO». Astfel, au fost realizate și puse la dispoziția tuturor celor interesați jocuri devenite de acum «clasice» și avînd o largă răspîndire mondială cum sînt: **«Scrabble»**, **«Go»** și **«Turism»**, **«Jocul cuvintelor»**, **«Cascada»**, **«Enigma»**, **«Mondial»**, **«Pentamino»**, etc., adevărate jocuri de competiție, cu subtilități strategice și tactice captivante. Cele mai multe dintre acestea au devenit aproape sporturi ale minții, cu o teorie aferentă, cu cercuri, campionate, rubrici în reviste. Pe lîngă ele au fost promovate și sînt deja în magazine sau pe cale să apară lucrări din categoria jocurilor spațiale de tip **«Moara în spațiu»**, în două variante, **«Labirint spațial»** și, mai nou, jocurile numite **exotice**, aparținînd unor alte culturi și civilizații — **«Sho-gi»**, **«Șahul junglei»** etc. — jocuri de mare profunzime și valoare educativă totodată, foarte răspîndite pe alte meridiane.

Destinate tinerilor ce sînt pe cale să aleagă o profesie sînt jocurile electrice și electronice, machetele de aero și navomodele, jocurile de construcție ca: **«Micul constructor»**, **«Mody X»**, **«Combiplast»** etc.

Preocuparea noastră, devenită permanentă, este de a oferi o gamă cît mai diversificată de jocuri și jucării și de a răspunde unui număr cît mai mare de opțiuni. De asemenea, căutăm cu asiduitate și interes noul și noutățile în materie, cu dorința de a menține treaz interesul pentru jocurile pe are le promovăm.

O noutate în sfera jocurilor de la noi este colecția **Cartea-joc**, o modalitate inedită de a transmite copiilor cunoștințe și de a le forma deprinderi utile. Astfel au apărut sau sînt pe cale să apară **«Jocul proverbelor»**, **«Zoo-carnaval»**, **«Tangram»**, **«Labirinturi»** **«Maimuțica Țica»**, **«Copilul și culorile»**, **«De la grădiniță... spre școală»** etc. Și cărțile despre jocuri sau cu jocuri solitare constituie o preocupare a noastră, materializată în lucrări ca **«Inițiere în GO»**, «101 **probleme de matematică distractivă»**, «250 **de probleme de GO»**, **«Inițiere în SCRABBLE»**, **«Soluții pentru 50 de jocuri logice solitare»** etc. În continuarea acțiunii de promovare a jocurilor, preponderent a celor cu un bogat conținut informativ și educativ, se înscriu măsurile luate de CENTROCOOP în acestă direcție. Va fi extinsă în toate județele țării rețeaua de desfacere a jocurilor și va continua popularizarea acestora prin toate mijloacele mass media.

— Ce credeți că mai trebuie făcut în acest domeniu?

— Încă mult, chiar foarte mult. Aș spune tranșant: cu jocurile nu e ...de joacă, încheind astfel cu prejudecata cum că jocul (jocurile) nu este (sînt) o activitate serioasă. Trebuie să avem mereu noutăți, să menținem treaz interesul pentru jocurile noi. În acest domeniu nu se poate merge liniar, consumatorii de jocuri sînt nerăbdători, ei vor continuu noutăți, pe lîngă jocurile «mari» (ȘAH, GO, SCRABBLE), ei vor să aibă periodic «jocuri de-o vacanță», pe care să le învețe, să le îndrăgească, să le «uite» după un timp, să treacă la altceva, la un joc inedit, dacă se poate și mai interesant și mai colorat și mai atractiv, urmînd să revină eventual după o vreme la jocul dinainte, să aleagă, să compare, să împingă spre clasa superjocurilor «mari», de interes constant, jocul favorit: **«Reversi»**, **«Dame»**, **«Colorama»** sau cum s-o fi numind el. În plus, consumatorul de jocuri crește, crește în ani, în preocupări, în pretenții. Preșcolarul de azi, jucîndu-se cu cuburi și creioane colorate, ajunge mîine școlar, începe să învețe matematică, geografie, zoologie, nu-l mai interesează cuburile, dar îl atrag animalele exotice, călătoriile geografice îndepărtate, încep să-l preocupe jocurile «cu mintea», competiția, șahul, GO-ul (probabil că nu există nici un mare campion la aceste jocuri care să nu fi fost «mare» încă de cînd era mic). Peste încă un timp, copilul de ieri ajunge adolescentul de azi și dintr-o dată lumea se

schimbă. De interes devin duelurile logice, raționamentele, eventual într-un context de natură polițistă (vezi jocurile-anchetă gen **«Enigma»**. Vine apoi liceul, cu matematica și chimia și fizica, vine facultatea. Circumvoluțiunile se adîncesc, pîlpîie ore în șir cam așa cum pîlpîie beculețele calculatoarelor din filmele științifico-fantastice. Un antrenament util pentru a gîndi logic, a memora, a combina, a reproduce, a evalua, a face și schimba planuri, a disimula planuri și a intui planuri străine. Și cam așa rămîne toată viața. La nivelul șahului adică, al GO-ului, al SCRABBLE-ului, al jocurilor-anchetă.
În acest context complex, succesul în proliferarea ideii de joc și a sporirii volumului vînzărilor depinde și de adoptarea unei adevărate strategii de marketing sub toate aspectele, mai ales a așa-zisei strategii de **merchandising**, care se referă la totalitatea tehnicilor și previziunilor necesare pentru a vinde produsul potrivit la locul potrivit, în cantitățile potrivite, la timpul potrivit și la prețul potrivit. Acest lucru definește de fapt regula celor cinci «R» (R provenind de la cuvîntul englezesc **right** = potrivit, corespunzător, bine), care este formulată lapidar astfel: ce poate fi vîndut?, în ce cantități?, la ce preț?, unde?, cum? Cu alte cuvinte, ca orice altă întreprindere, și întreprinderea RECOOP trebuie să țină seama ca structura producției de jocuri să fie în concordanță cu nevoile reale ale cererii, să poată răspunde oricînd la întrebările: ce trebuie produs?, cît trebuie produs?, ce se poate vinde?, ce produse vor fi sau nu solicitate?, calitatea produselor satisface cerințele și exigențele tot mai sporite ale cumpărătorilor?, produsele nou create vor trece barierele exigente ale masei eterogene de consumatori?, nu cumva produsele nou create vor «muri» înainte de a fi confruntate cu gusturile consumatorilor? etc. Iată o serie de întrebări care, luate separat sau toate la un loc, fac parte din sfera de investigații și preocupări permanente ale activității noastre.
În promovarea vînzărilor un loc important îl ocupă recomandarea și explicarea noilor jocuri. Din păcate însă, în unele cazuri, jocuri cu renume, care se desfac cu miile în unele județe, în altele se desfac într-un număr infim, deoarece nu există interes pentru popularizarea lor. Jocul nu este o marfă oarecare. Vînzătorul care nu-l cunoaște, nu-l va vinde niciodată. Este cunoscut dictonul: «o marfă bine prezentată este pe jumătate vîndută». Acest lucru se aplică cel mai bine în acest domeniu. Noi încercăm să facem o largă popularizare prin presă, radio, TV, rețeaua cinematografică, pliante etc. și vom continua preocupările în acest domeniu. De asemenea organizăm anual concursuri cu premii pentru cele mai interesante și originale jocuri logice.
Mă întreb și acum cîte țări au, de exemplu, magazine specializate în desfacerea jocurilor logice care sînt nu numai necesare dar și rentabile. Dacă în 1986 (cel de-al treilea an de activitate în acest domeniu) s-a realizat o vînzare la jocuri de peste 160 de milioane lei, în anul 1987 se prevede o vînzare de 412 milioane lei, pentru ca în anul 1990 să se depășească un miliard de lei.
Sîntem convinși că printr-un efort conjugat al tuturor factorilor — începînd cu creatorii, producătorii și pînă la organizatorii desfacerii — se va putea trece la un «salt» spectaculos în domeniul jocurilor logice și al jucăriilor, spre bucuria copiilor și, de ce nu, a oamenilor de toate vîrstele deoarece jocul nu are vîrstă. El are viață. El este un element tonifiant. Cine nu se joacă, chiar cînd e bătrîn, a uitat că a fost copil. Și cine nu a fost copil?! Aș vrea să închei răspunsul la această întrebare cu optimismul cu care am început: jocurile logice și jucăriile au un mare viitor, pentru că viitorul înseamnă copiii de azi și cei de mîine și lor le închinăm aceste eforturi.
— După aceste întrebări, după atîtea clarificări, nu știu dacă ar mai trebui pusă întrebarea: de ce această carte a jocurilor, tovarășe director? Și încă ceva: cum s-a născut ideea ei?
— Ideea a plutit de mai mult timp în aer, cum se spune, nu este deci neapărat o idee-invenție. Observați proliferarea rubricilor de jocuri logice din ziare, reviste și almanahuri, lărgirea tematicii revistelor tradiționale de jocuri enigmistice - mă gîndesc în primul rînd la «REBUS», cea mai cunoscută dintre ele — succesul căr-

ților dedicate jocurilor, matematicii distractive, succesul însuși al jocurilor pe care noi le producem și le desfacem. Tineretul zilelor noastre nu este doritor numai de jocuri, ci și de discuții pe marginea lor, de «teorie» deci. Sînt convins că ar avea succes chiar o revistă dedicată în întregime jocurilor logice și sper să nu întîrziem mult pînă a concretiza și acest lucru. **«Cartea jocurilor»** încearcă, deci, să răspundă acestor nevoi, să umple un gol în acest domeniu.

— Care este specificul ei, cum se va deosebi ea de alte cărți de jocuri existente, dacă nu în librării, măcar în biblioteci?

— Ea va avea alura unui almanah, în sensul unei mari varietăți a materialelor incluse. Cărțile uzuale de jocuri sînt structurate pe o anume idee, se adresează unui anumit public, de obicei cu preocupări matematice. Lucrarea de față va conține atît prezentări propriu-zise de jocuri cît și analize ale unor jocuri, va conține anecdote și caricaturi, dar și cîteva eseuri privind jocurile și realitatea înconjurătoare (jocurile și matematica, jocurile și filozofia, jocurile și psihologia); vor fi incluse lecții de SCRABBLE și de GO, probleme de logică, jocuri inedite. Și, bineînțeles, literatură, un roman celebru al unui autor faimos: **Meijin (Maestrul de GO)** scris de japonezul Yasunari Kawabata, laureat al Premiului Nobel pentru literatură în 1968 (sînt convins că amatorii de literatură îl vor întîmpina cu mare interes).

— ...Remarcăm îndeosebi GO-ul, superjocul în promovarea căruia RECOOP-ul are merite deosebite, cartea de «inițiere în GO», **«250 de probleme de GO»** iar recent, GO standard realizat pe placă de lemn, cu boluri din lemn pentru piesele tot standard — internațional. Apropo: cîte jocuri GO s-au desfăcut pînă acum prin magazinele CENTROCOOP?

— Peste două sute de mii. Și cererea continuă, ba chiar sîntem siguri că va cunoaște un reviriment după realizarea modelului, de dimensiuni standard. Desigur meritele nu sînt numai ale RECOOP, ci și ale dumneavoastră tovarășe doctor Gh. Păun, care sînteți inițiatorul și susținătorul jocului GO în țara noastră, prin organizarea de cercuri și concursuri, printr-o literatură pentru acest joc, susținută prin cele două cărți editate de noi și prin zecile de articole în revistele de specialitate. Astfel, jocurile noastre nu au «căzut» pe un teren nepregătit.

— Să revenim la **«Cartea jocurilor»**. Puteți enumera cîteva grupaje de articole, specificînd eventual categoria de cititori cărora li se adresează?

— Cartea are mai multe rubrici și conține, desigur, și multe contribuții substanțiale care nu se încadrează într-o rubrică anume. Dintre aceste rubrici aș aminti: «JECO vă oferă», «Vă interesează acest joc?», «Jocuri pentru învățarea informaticii», «Știați să-l rezolvați?», «GO», «SCRABBLE», «Șah». Titlurile sînt autoexplicative. În ceea ce privește categoria de cititori cărora aceste articole li se adresează, lucrurile sînt destul de complicate (sau de simple, dacă vreți): cartea noastră, deși despre jocuri, deși conține, cum spuneam, caricaturi și glume, este gîndită să realizeze un anumit standard calitativ (unitate tematică, unitate de stil, grafică etc.). În același timp, ea se referă însă, la o mulțime de jocuri, iar fiecare joc poate fi abordat la două niveluri: ca joc în sine, căutîndu-i aici doar regulamentul sau ca obiect de studiu (pentru jucătorii «serioși», pentru «teoreticieni»). De aceea, practic, orice amator de jocuri poate găsi ceva care să-l intereseze, de la elevi la maturi, de la călător la matematician, de la literați (romanul lui Kawabata) la amatorii de SCRABBLE.

— Aș vrea să subliniez și faptul că lucrarea conține și o rubrică de jocuri pentru învățarea informaticii — pe care ați amintit-o — precum și trei programe de calculator pentru trei jocuri logice.
Aveți cumva intenția să «perseverați» în această direcție?

— Bineînțeles. În mod tradițional, producătorii de jocuri au avut mai ales în vedere jocurile logice, ca să le spun așa, clasice, neelectronice, neinformatice, care cunosc și vor cunoaște și de acum înainte o mare răspîndire, dar asta nu înseamnă că jocurile pe calculator nu vor cîștiga tot mai mult teren. Desigur nu în dauna celor «manuale», deoarece sînt clase diferite

de jocuri, se adresează unui public diferit, unor cerințe diferite. Și este normal ca și noi să avem în vedere producerea unor jocuri mai tehnice, electronice, eventual. Evident, merită toată atenția și jocurile pentru calculator.

— Să înțeleg de aici că va exista și un «va urma», un volum doi al cărții de față, de exemplu?

— Depinde de reacția publicului față de această primă carte a jocurilor. Sperăm însă într-o bună primire ceea ce va face posibil și necesar un asemenea «volum doi».

— Eu sînt convins că această scontată bună primire va exista pentru că deja publicul are încredere în emblema «JECO», în RECOOP, deci în produsele sale: jocuri sau cărți sau jucării. Vă mulțumesc tovarășe director Gheorghe Fețeanu pentru răspunsurile la întrebări rugîndu-vă să transmiteți, în mod special, aceste mulțumiri conducerii CENTROCOOP, care a dat, ca să spun așa, «tonul» (pentru RECOOP, sarcina) în dezvoltarea programului de jocuri. Vă propun o nouă întîlnire, la scurt timp după apariția lucrării de față, pentru a comenta succesul ei.

«Nicăieri omul nu a dovedit mai multă inventivitate decît în jocurile sale.»
(G. W. LEIBNIZ)

«Omul este un om întreg numai atunci cînd se joacă.» (Fr. SCHILLER)

În om există instinctul de activitate care la copil se manifestă sub forma jocului. Jocul poate împlini un mare rol dacă este bine practicat; el deschide copilului perspectiva universului spre care-l educăm și spre care el se dezvoltă» (Fr. FROBEL)

«Jocul este copilul muncii» (W. WUNDT)

«Cine cercetează istoria civilizației omenești observă că jocul și munca formează cele două fețe ale activității umane»
(I. C. PETRESCU)

«Jocul este o punte aruncată între copilărie și vîrsta matură» (J. CHATEAU)

«Jocul este prima poezie a omului, el dezvoltă toate forțele sale» (J. PAUL)

JOCURI EDUCATIVE JECO COLECTIVE VA OFERA

PENTAMINO

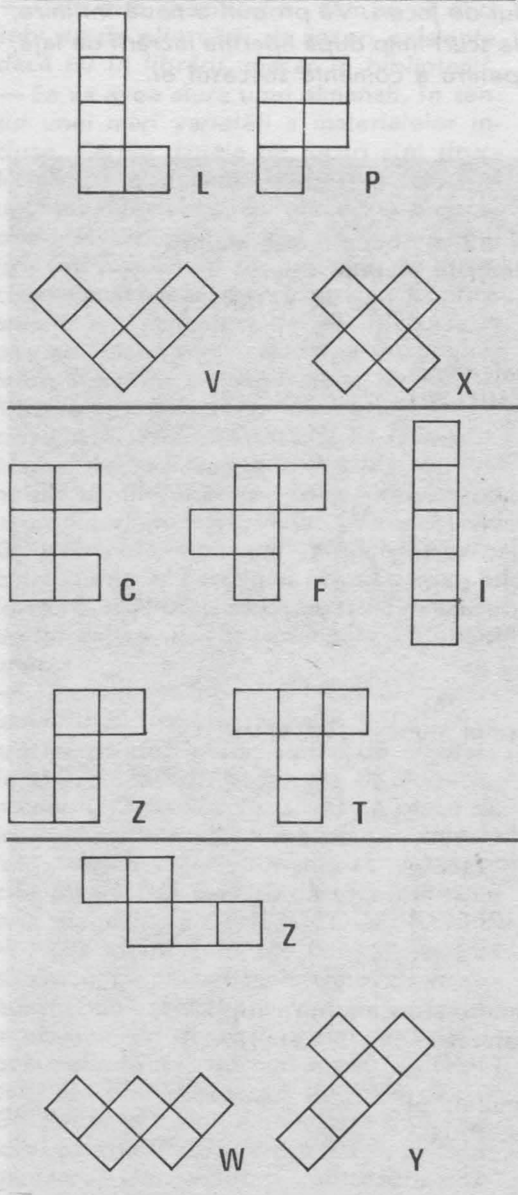


Fig. 1

Despre Pentamino s-a scris destul de des (vezi revista **Ştiinţă şi tehnică** nr. 7, 1984 şi nr. 9, 1984, cartea «Între matematică şi jocuri» etc.). Şi totuşi, se mai pot spune încă multe lucruri, deoarece în această arie apar mereu elemente noi, probleme inedite, jocuri în premieră. Un joc cu elemente puţine, simple şi elegante, dar care par inepuizabile la nivelul problemisticii, iată ce face din Pentamino un joc atît de reuşit.

Să reamintim că jocul se compune din douăsprezece piese, toate figurile posibile (excluzînd oglindirile) care pot fi formate cu cinci pătrate identice aşezate unul lîngă altul (lipite pe laturi deci), astfel încît o tură de şah să le poată parcurge în întregime prin mutări regulamentare. Cele douăsprezece piese sînt de obicei numite cu litera pe care o aproximează — vezi figura 1.

Problemele care se pot pune în acest cadru sînt nenumărate (a se consulta sursele bibliografice citate sau cărţile de amuzamente matematice ale lui Martin Gardner). Iată o listă, bineînţeles, incompletă şi neordonată în vreun fel:

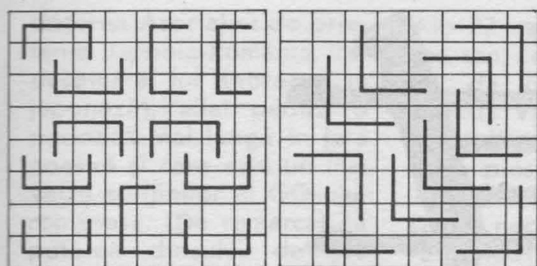
— Cele 12 piese au suprafaţa totală de 60 de pătrate. Există mai multe dreptunghiuri cu această suprafaţă: 3×20, 4×15, 5×12, 6×10. Care dintre ele pot fi realizate cu piesele Pentamino?

— Tabla de şah are suprafaţa de 64 de pătrate. Putem s-o acoperim cu piesele Pentamino astfel încît porţiunea rămasă să fie un pătrat? Dar cu cele patru pătrate neocupate aşezate în colţurile tablei? Dar în alte poziţii?

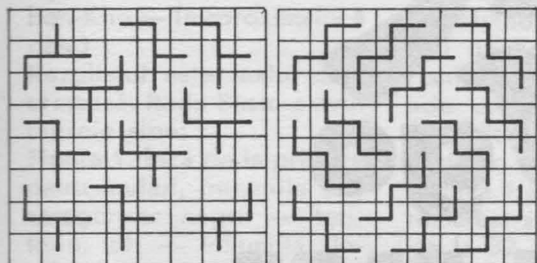
— Alegeţi o piesă şi încercaţi s-o reproduceţi de trei ori mai mare, folosind oricare nouă dintre celelalte piese. Încercaţi să rezolvaţi aceeaşi problemă realizînd copii ale unei piese folosind 9 exemplare din însăşi piesa pe care doriţi s-o triplaţi.

— Revenind la tabla de şah, poate fi ea acoperită cu 12 piese Pentamino identice, plus un **tetramino** (figură similară, formată din patru pătrate)? Ce formă trebuie să aibă tetrominoul?

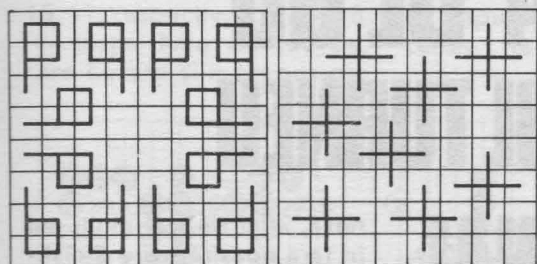
— Cîte piese Pentamino pot fi aşezate pe tabla de şah astfel încît să nu se mai poată aşeza o piesă suplimentară? Dar astfel încît orice piesă în plus să se învecineze



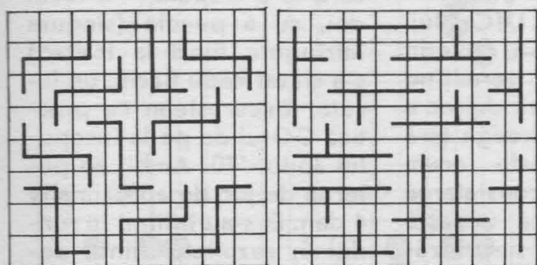
C V



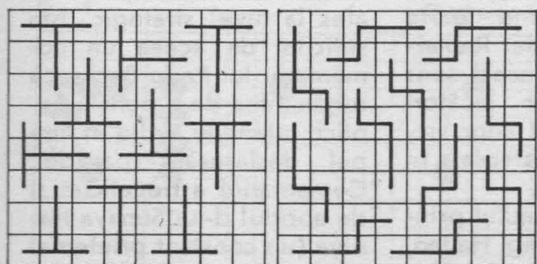
F W



P X



S Y



T Z

Fig. 2

obligatoriu cu o piesă de pe tablă de-a lungul unui segment.

Detalii în legătură cu aceste probleme pot fi găsite în lucrările citate; de aceea nu insistăm aici asupra lor. Iată însă o nouă clasă de probleme, nestudiată încă în întregime: care este numărul maxim de piese Pentamino de un tip dat care pot fi așezate pe tabla de șah? Problema trebuie abordată separat pentru fiecare dintre cele 12 piese. Douăsprezece probleme deci.

Iată «recordurile» obținute la un concurs:

piesa	C	F	I	L	P	S	T	V	X	Z	W	Y
nr. maxim atins	11	10	12	12	12	10	10	10	8	11	12	12

Cîteva posibilități de aranjare a pieselor pentru a da aceste valori sînt prezentate în figura 2. Cititorul poate încerca să găsească și altele, eventual îmbunătățind aceste rezultate. De menționat însă că din rațiuni ținînd de numărul pătratelor ce trebuie să rămînă neocupate pe marginea tablei de șah, pentru piesele C, F, S, T, se poate arăta relativ ușor că nu pot fi introduse cîte 12 piese, în timp ce pentru piesa X chiar 8 este numărul maxim posibil. Problemele care rămîn deschise se referă deci la posibilitatea de a așeza pe tablă 11 piese F, S, T și V.



MĂRGELELE ANEI

Ana are 159 de mărgele. Cîte șiraguri de cîte 17 mărgele și cîte de 13 mărgele poate să facă ea simultan din ele?

(Răspuns la pag. 204)

棋 go

O PARTIDA DE GO DE LA PRIMUL TURNEU NATIONAL

Între 1—4 mai 1986 a avut loc la Cluj-Napoca, în organizarea Casei Tineretului din localitate (aici funcționează un puternic **club** de GO) și cu sprijinul Comitetului Județean UTC, un turneu de GO, un prim campionat național de fapt. Participarea a fost deosebită, atît ca număr cît și ca valoare: 88 de jucători și-au disputat (în două turnee, unul principal, cu 64 de concurenți și unul secund, cu 24, ambele desfășurate în sistem elvețian, 7 runde) și premiile puse în joc de organizatori (cupe pentru primele locuri, premii în obiecte pentru următoarele) și de Recoop (jocuri de Scrabble). Au fost, de asemenea, acordate diplome de către Comitetul Județean UTC Cluj. O întîlnire ce s-a dovedit extrem de utilă, permițînd compararea puterii de joc a cercurilor din întreaga țară (numărul lor este acum aproape 30) și constatarea îmbucurătoare că această putere a crescut surprinzător de repede, mai mulți jucători atingînd deja niveluri dan sau fiind foarte aproape de acesta. Remarcabilă a fost în acest sens evoluția tinerilor jucători brașoveni, autorii unor victorii oarecum neașteptate în fața unor favoriți.
Cîștigător al turneului principal a fost Zhang Haitao, doctorand din R. P. Chineză, aflat de mai mulți ani în țara noastră, care a cîștigat toate cele 7 partide pe care le-a disputat. Pe locul doi, cu 6 puncte (singura înfrîngere fiind la Haitao) s-a clasat Radu Baciu, un jucător bucureștean ce practică GO-ul de pe la începutul anilor '70. Ambii au puterea de joc de aproximativ 4 dan. Ei s-au întîlnit în rundul 5, rezultatul fiind, desigur, o partidă tensionată, extrem de interesantă, mai ales la nivel strategic. Am solicitat de aceea un comentariu lui Radu Baciu, cu rugămintea de a puncta explicit intențiile avute în timpul desfășurării partidei. Comentariul a beneficiat și de aportul d-lui Sumiya Haruya (un constant prieten al României, membru în con-

ducerea Asociației de prietenie Japonia-România, traducător al lui Rebreanu în japoneză), aflat pentru o perioadă mai lungă în țara noastră și care este un mai vechi sprijinitor al GO-ului românesc. (De remarcat că puterea dînsului de joc este apreciată de Asociația Japoneză de GO — Nihon-Kiin — la aproximativ 4 dan.)

Rezultatul este textul care urmează. Radu Baciu a avut piesele albe:

Figura 1. Încă de la primele patru mutări, intențiile sînt categorice: negru — teritoriu, alb — influență. Joseki-ul de la 5 la 12, precum și mutările următoare — 13, 15, 17, respectiv, 14, 16, 18 — susțin linia de joc pe care fiecare și-a propus-o. Alb 22 se poate juca și în san-san, ceea ce ar fi fost la fel de corect. Am ales această variantă, deoarece mi-a plăcut foarte mult cum arăta piesa 22 după 18 și 20.

După negru 31 se poate răspunde în punctul **a** sau în punctul ocupat ulterior de negru cu mutarea 33. Neplăcîndu-mi pe moment nici una dintre aceste variante, am încercat o soluție «de compromis», care s-a dovedit pînă la urmă a nu fi deloc cea mai bună. Dl. Sumiya Haruya, după ce a remarcat și dînsul greșeala de la 32, s-a oprit asupra mutării 35, pe care o consideră «cam fără rost», la fel ca răspunsul alb 36, în locul căruia ne sugerează varianta din diagrama 1. Mutarea 36 fusese făcută cu intenția de a juca precum în diagrama 2 în caz că negrul joacă la 41. În această diagramă, dacă negrul începe în **a**, după alb **b**, negru 1, alb 2 se continuă cu aceeași secvență. Dacă cele trei piese negre sînt capturate, cîștigul local al albului va fi suficient de mare; dacă negrul încearcă să facă viață pe latură, atunci albul își va construi un zid puternic deasupra, cu ajutorul căruia va putea ataca grupurile negre din colțul stîng și de pe latura din dreapta. Poate că era mai bine să continui această idee, dar 44 și secvența care de fapt a și urmat în partidă, plus aji-urile care rămîn piesei 44 m-au

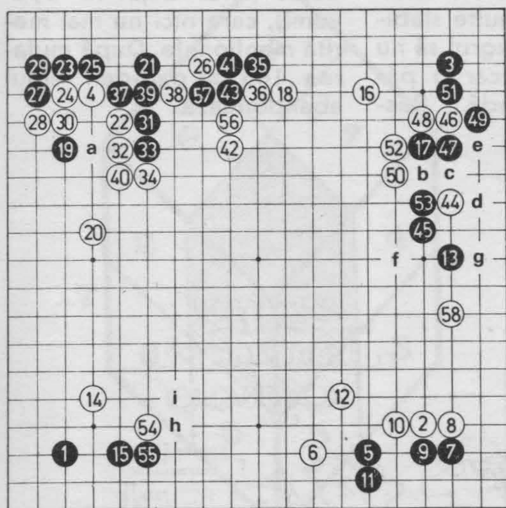


Fig. 1

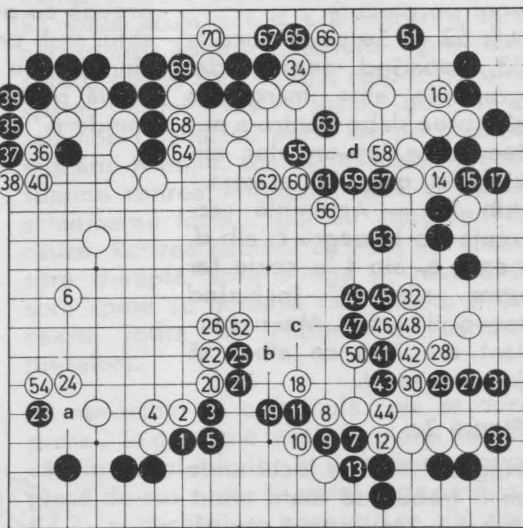


Fig. 2

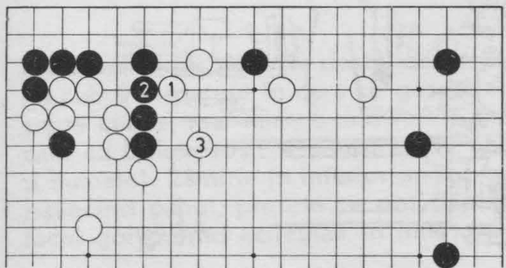


Diagrama 1

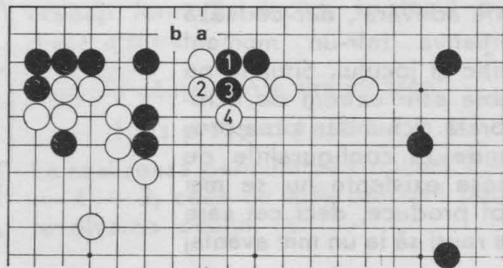


Diagrama 2

făcut să joc 42, cedînd ceva pe latura de sus, dar conturîndu-mi din ce în ce mai clar puternicul moyo central.
Dl Sumiya sugerează în locul mutării alb 44, boshi la piesa neagră 13, dar în momentul respectiv am avut senzația că aș ceda gratuit mult prea multe puncte pe latură.
Negru 45 — Împreună cu Zhang Haitao, într-o analiză ulterioară, am ajuns la concluzia că negru 47 ar fi fost mult mai puternic.
Negru 47 — Era mai bine la 48.
Alb 48 — Cu mult mai interesant era alb la 51. Planul meu se materializa cu fiecare mișcare, iar eu refuzam cu îndîrjire orice altă variantă care ar fi putut interveni pe parcurs.
Alb 52 — Se poate juca la 53, separînd negrul, dar grupurile albe mărginașe sînt prea slabe pentru a putea spera într-un atac eficient al grupului advers.
Alb 58 — Amenință secvența alb **b**, negru **c**, alb **d**, negru **e**, alb **f** în sente (ar urma alb **g**), închizînd moyo-ul central. Mai important era însă ca albul să joace **h** sau **i**.

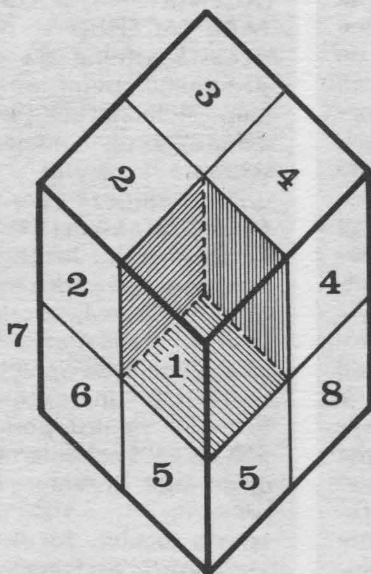
Figura 2.

Negru 1 — Este locul unde ar fi trebuit să mute albul.
Alb 6 — Mult prea pasivă. Garantează multe puncte, este adevărat, dar cedează inițiativa într-un moment critic al jocului. Situația pe tablă este extrem de echilibrată. Schimbări prea profunde în configurațiile de piese existente nu se mai pot produce, deci cel care va reuși să ia un mic avantaj acum are șanse mari să cîștige partida. Dl Sumiya sugerează mutarea în **a** în loc de alb 6.
Alb 10 — Trebuia la 11.
Alb 16 — Trebuia în punctul **f** din figura 1. Negru 17 anulează aji-urile din această zonă.
Alb 22 — Era mai bine la 25.
Alb 24 — Dacă albul ar fi jucat în punctul **b**, ar fi cedat cu puțin mai mult pe latura din stînga, dar ar fi realizat imens în centru.
După negru 35 mai aveam numai cîteva minute pînă să intru în byo-yomi și, în grabă, constat că în cazul unei blocări directe negrul ar avea mai multe cîștiguri: coborîrea în 36 și apoi în 38, ambele cu atari, aji-uri în jurul piesei 6, care împreună cu piesa 23 ar constitui mult prea multe slăbiciuni pentru ca negrul să nu poată obține măcar o pătrundere profundă. Răspund deci pentru siguranță, nemaiavînd timp să calculez exact, cu 36, 38 și 40.
Negru 41 — Un calcul greșit al negrului pe care albul nu-l speculează deloc.
Alb 50 — Nu este absolut necesar; **c** a fi fost mult mai bine, dar timpul nu permite calcule prea lungi.
Negru 55 — Aceasta este o mutare pe care am denumit-o împreună cu Zhang Haitao «șansa albului». Dacă reușeam să folosesc corect această greșeală a negrului, atunci soarta partidei putea fi schimbată. În locul lui 58, răspunsul corect era punctul **d**.
După mutarea 63, negrul conduce cu aproape 15 puncte iar mutarea 70 declanșează o serie întreagă de răspunsuri greșite ale albului (aflat deja în byo-yomi), care nici nu mai merită menționate. După mutarea 163 a partidei, albul abandonează.





CUBUL CU BULINE



«Anatomia» jocului este destul de simplă: un cub transparent în care se găsesc alte șapte cuburi mai mici, avînd fețele marcate cu buline roșii și albastre (de unde și numele). Rămîne în interior un loc gol. Aplecînd cubul, piesele se pot deplasa, locul gol putînd «circula» în interior; în felul acesta culorile bulinelor exterioare se modifică. Problema care se pune este, aceea a uniformizării culorii fețelor cubului, în sensul uniformizării culorilor bulinelor dinspre exterior.

Jocul a fost studiat în cartea «Între matematică și jocuri», unde se demonstrează că problema uniformizării în roșu a fețelor nu are soluție (motivul ține tot de teoria grupurilor de permutări, așa cum se întîmplă la numeroase jocuri de acest gen: vezi cubul Rubik, sfera Varga, jocul «14—15» al lui Sam Loyd etc.).

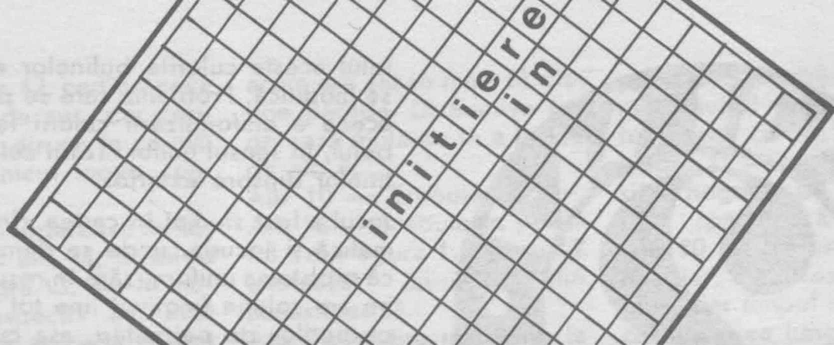
Problema «albastră» are însă soluție. Pentru codificarea algoritmului de rezolvare, vom face cîteva notații. Ținînd cubul în mînă ca în figură, să notăm cu 1 locul gol și cu 2, 3,...,8 cele șapte cubulețe. Dacă reușim să aducem la locul lor piesele 5, 6, 7 și 8, atunci restaurarea este terminată, deoarece piesele de sus nu se pot afla altfel decît permutate circular și o asemenea modificare a poziției lor este ușor de obținut manevrînd cubul în așa fel încît numai piesele superioare să se miște.
Să notăm acum cu **f, d, s, p** mișcările, care corespund aplecării cubului spre noi, spre dreapta, spre stînga, respectiv, spre spate, astfel încît locul gol să-și schimbe poziția cu piesa de pe direcția mișcării. Atenție, această mișcare nu presupune rotirea întregului cub, ci numai schimbarea locului gol cu cubulețul în cauză. Rotirea cubului cu 90% spre noi, spre dreapta, spre stînga și, respectiv, spre spate se notează cu **F, D, S, P** (această rotire nu implică și mișcarea pieselor).

Să remarcăm că o formulă care ar duce piesa 2 în poziția 6 fără a face alte modificări în etajul inferior ar fi de ajuns: orice piesă de sus poate fi adusă ușor pe poziția 2, iar dacă piesa necesară se află deja în etajul de jos, o scoatem de acolo cu aceeași formulă, ducînd în locul ei o piesă arbitrară.

Formula căutată este următoarea:

f S s p P p d f s F f d D p

Ea realizează permutarea circulară 2 — 6 — 4 — 2, ceea ce este suficient pentru rezolvarea jocului.



SCRABBLE

Ce este Scrabble!

Se vorbește tot mai mult despre «fenomenul» -Scrabble în reviste, cotidiene, la radio. Există sute de mii de jucători, dintre care mulți participă la un Scrabble de performanță prin TOP -SCRABBLE, concursuri oficiale în revista Rebus, la radio și prin întîlniri la nivel republican.

Ce este de fapt Scrabble? Este un «joc de cuvinte», mai exact spus, un «rummy cu litere». Se poate juca solitar (probleme), întocmai ca la șah și GO. Se joacă mai ales în 2 sau 4 persoane, prin partide libere sau perechi. Se joacă și prin corespondență, iar în competiții se joacă «Scrabble duplicat», «Scrabble tactic», «Scrabble anticipație», «Scrabble completiv» etc.

Scopul jocului este de a alcătui cuvinte cu un punctaj cît mai mare folosindu-ne pe de o parte de «valoarea literelor», iar pe de altă parte de «pătrățele cu primă».

Strategia jocului constă în a ne crea anticipat poziții «duble» sau «triple» și indiferent de depunerea partenerului, să se realizeze un «scrabble» sau o depunere cu un punctaj cît mai ridicat. Concomitent se urmărește blocarea depunerilor partenerului, căruia trebuie să-i îngustăm posibilitatea de a realiza puncte. Aceste imperative sînt adesea contradictorii. Trebuie deci găsită o soluție de compromis, care depinde de abilitatea și experiența jucătorului. Trebuie reținut că în timpul jocului se pot folosi și depuneri de așteptare sau de pregătire în vederea unei «depuneri finale valoroase și imparabile».

Acest joc, înrudit cu «cuvintele încrucișate», se bazează pe anagramarea literelor. Prin schimbarea ordinii literelor se poate forma un cuvînt sau se pot alcătui mai multe; de exemplu, din literele A, C, E, H, I, R, T se pot alcătui cuvintele RACHITE și CHITARE, iar dacă avem depus pe tablă cuvîntul TA, se pot forma cuvintele: ARHITECT (ACEHIRT + T) și ACHITARE (ACEHIRT + A). Această acțiune de găsire a unui cuvînt într-un timp limitat (3—5 minute) se numește **scrabble** (cuvînt de origine engleză care înseamnă a născoci febril, a scormoni). Jocul își propune să dezvolte gîndirea logică, vocabularul și creativitatea lexicală. Jocul de Scrabble reprezintă un excelent exercițiu pentru perfecționarea vocabularului, ortografiei și chiar exprimării.

Istoria jocului. Jocul de -Scrabble a fost inventat de arhitectul american Alfred Mosher Butts în anul 1931. După al doilea război mondial cunoaște o răspîndire rapidă devenind foarte popular. Pătrunde apoi în Europa, unde se joacă în engleză, franceză,

germană, rusă, italiană, olandeză, spaniolă, și maghiară; se organizează turnee, campionate naționale și internaționale. În anul 1972 s-a desfășurat Campionatul Mondial al țărilor de limbă franceză, unde s-a jucat Scrabble «duplicat», sistem inventat de un grup de jucători belgieni.

În Franța, în rubrica special înființată a ziarului «Le Figaro», sînt prezentate diverse tipuri de probleme de Scrabble (Pentascrabble, Hexascrabble, Superscrabble, -Scrabble integral) și se organizează concursuri. Și în alte ziare și reviste franceze de mare tiraj (Le Monde, L'Expres, Paris Match, Science et Vie etc.) apar rubrici de Scrabble și sînt publicate informații privind acest joc (mai mult de jumătate din francezi joacă -Scrabble). Există dicționare de Scrabble, manuale și culegeri de probleme.

La noi, popularizarea acestui joc s-a făcut de revista **Știință și tehnică,** precum și prin jocurile realizate de RECOOP în mai multe variante, prin concursuri și cercuri organizate pe această temă.

Componentele jocului

Tabla de joc este din lemn sau carton; pe ea se trasează un careu de 15×15 pătrățele; fiecare pătrățel avînd latura de 2 cm.

Unele dintre pătrățele sînt marcate. Acestea sînt cele cu primă, multiplicînd valoarea literelor sau a cuvintelor care se află pe ele. Există două sisteme de marcare, unul grafic (alb-negru) și unul prin culori. Primul sistem se folosește de obicei pentru grilele de concurs, pentru probleme, în presă.

Fiecare pătrățel are poziția determinată prin coordonate, orizontal printr-o literă (de la «a» la «o») iar pe vertical printr-un număr (de la 1 la 15). Există astfel 225 de pătrățele pe tablă: 24 dintre ele dublează valoarea literelor plasate pe ele, 12 triplează valoarea literelor, 17 pătrățele dublează valoarea cuvîntului dacă o literă a acestuia este plasată pe un astfel de pătrățel, iar 8 triplează valoarea cuvîntului. Dispunerea pătrățelelor «cu primă» pe tabla de joc este simetrică. În cazul în care o depunere acoperă simultan două pătrățele ce dublează valoarea cuvîntului, valoarea acestuia se mărește de 4 ori (2×2), iar dacă acoperă două sau trei pătrățele roșii, valoarea întregului cuvînt se multiplică de 9 ori (3×3), respectiv, de 27 de ori (3×3×3).

De reținut că aceste pătrățele cu primă dublează sau triplează valoarea literei sau a cuvîntului numai atunci cînd litera sau cuvîntul se plasează prima dată pe tablă. Dacă aceeași literă intră ulterior în compunerea altor cuvinte, ea își păstrează valoarea inițială.

Jetoanele (fisele) sînt de formă pătrată, cu latura de 1,8 cm Numărul total al pieselor (pentru limba română) este de 100. Pe 98 din cele 100 de piese sînt înscrise litere din alfabet, fiecare literă avînd în colțul din dreapta-jos un număr care-i indică valoarea. În general, literele cu frecvența mai redusă în limba română, deci cele cu care se pot forma mai greu cuvinte, au valori mai mari. Iată frecvența și valoarea fiecărei litere în varianta românească a jocului:

A_1	= 11 fise,	B_9	= 2
C_1	= 5	D_2	= 4
E_1	= 9	F_8	= 2
G_9	= 2	H_{10}	= 1
I_1	= 10	J_{10}	= 1
L_1	= 4	M_4	= 3
N_1	= 6	O_1	= 5
P_2	= 4	R_1	= 7
S_1	= 6	T_1	= 7
U_1	= 6	V_8	= 2
X_{10}	= 1	Z_{10}	= 1

Două dintre piese (jokerii) sînt albe, au valoarea zero și pot înlocui oricare din literele aflate în fondul jocului (deci nu și literele K, Q, W, Y). Pentru simplificarea scrierii cuvintelor, vom renunța la indicele 1, subînțelegîndu-l. În partidele de Scrabble, un joker odată depus pe tablă își menține semnificația (litera pe care o înlocuiește) pînă la sfîrșitul jocului.

Suporturile, în număr de 2—4, sînt asemănătoare cu cele de la jocul de rummy, permițînd așezarea și manevrarea litere-

lor în vederea formării cuvintelor. Lățimea acestor suporturi este de aproximativ 18 cm.

Fondul de cuvinte

În jocul de Scrabble sînt acceptate trei dicționare: DEX (Dicționarul explicativ al limbii române), DLRM (Dicționarul limbii române moderne) și DOOM (Dicționarul ortografic, ortoepic și morfologic al limbii române). Este deja publicat dicționarul de 2 litere și este în curs de finalizare «Dicționarul de Scrabble».
În partidele de Scrabble se acceptă toate cuvintele din dicționarele amintite mai sus, cu excepția numelor proprii, cuvintelor compuse (exemplu: **tam-tam, printr-o** etc.), abrevierilor (exemplu: **dr, ing.** etc.) și prefixelor (exemplu: **bi-, co-, ex-** etc.)
În ceea ce privește forma gramaticală a cuvintelor, la noi s-au adoptat două prevederi:
1) Sînt admise cuvinte la orice formă gramaticală corectă (substantive declinate, articulate sau nearticulate, verbe conjugate), cu excepția vocativului.
2) În problemele de Scrabble, în concursuri și în revista **Rebus** sînt admise numai cuvinte la formele din careurile de cuvinte încrucișate (substantive la nominativ, nearticulate, singular și plural, adjectivele la masculin și feminin, singular și plural, verbele la infinitivul scurt și participiul trecut, dacă au funcție adjectivală, în general dacă sînt tranzitive). Nu se ține seama de semnele diacritice (a = ă, a = â, i = î, s = ș, t = ț).

Reguli de depunere și formare a cuvintelor pe tablă

În toate partidele și problemele de Scrabble, primul cuvînt trebuie să ocupe, cu o literă, pătratul central h8. În continuare se admit depuneri de 1—7 litere, în așa fel încît toate cuvintele să se lege între ele (cel puțin o literă a cuvîntului nou format să fie comună sau alăturată unui cuvînt deja depus). Sînt admise diverse modalități de continuare:
— prelungirea unui cuvînt deja existent pe tablă, plasînd litere înaintea sau în continuarea acestuia,
— prin intersectare,
— prin alipire,
— prin plasarea perpendiculară pe un cuvînt existent pe tablă, condiția fiind ca literele adiacente să formeze cuvinte corecte,
— prin metode combinate.
Aceste metode de formare a cuvintelor vor fi exemplificate în partidele pe care le vom descrie în continuare.
Literele unei depuneri sînt citite de la stînga la dreapta, respectiv, de sus în jos și se plasează pe o singură linie sau coloană; ele trebuie să fie legate între ele, prin litere deja existente pe tablă.
Toate cuvintele existente pe tablă într-o anumită fază de joc trebuie să fie integrale. Nu se poate deci depune un fragment dintr-un cuvînt (exemplu: FORM) cu motivația că se poate alcătui ulterior un cuvînt complet (FORMA). Este permisă repetarea cuvîntului.
În timpul jocului nu se admite consultarea dicționarului decît în caz de dubiu asupra grafiei unui cuvînt.

Tehnica jocului

Pentru a stabili care dintre jucători începe partida, se pun toate piesele pe masă, cu partea scrisă în jos (sau se pun toate într-un săculeț de pînză), se amestecă, apoi fiecare jucător trage o piesă la întîmplare. Cel a cărui literă este mai aproape de începutul alfabetului va începe jocul. Fisele ridicate se reintroduc în stoc (sau în săculeț), sînt amestecate din nou și fiecare jucător va lua din stoc un număr de șapte fise, pe care le așază pe suportul său. Dacă un jucător ia din greșeală o fisă în plus, i se ia una din ele, la întîmplare, și se reintroduce în stoc.
După cum am arătat mai devreme, jucătorul care a început jocul depune pe tablă primul cuvînt (pe orizontal sau pe vertical, la alegere). Acest cuvînt trebuie, în mod obligatoriu, să aibă una din literele sale plasată în pătrățelul central, h8. Odată cuvîntul pla-

sat, jucătorul își calculează punctajul realizat și îl înscrie în fișa partidei. După depunere, primul jucător ia din stoc un număr de fise egal cu numărul celor depuse, astfel încît el să aibă tot timpul șapte fise pe suport. Partida continuă cu jucătorul din stînga primului. Acesta depune și el un cuvînt pe tablă, legat de cuvîntul anterior (într-unul din modurile arătate la formarea cuvintelor).
Cînd fiecare jucător și-a plasat cuvîntul sau a spus «pas» (vezi mai jos), a luat sfîrșit primul tur de joc. Turul doi începe, la fel, cu depunerea primului jucător și așa mai departe.
Fiecare din jucători poate profita de turul său pentru a-și schimba una, două sau chiar toate fisele, dacă acestea nu-i convin, luînd același număr de fise din stoc. În acest caz se pierde însă dreptul de a mai depune vreun cuvînt în acel tur, urmînd a reintra în joc abia în turul următor.
Dacă un jucător a reușit să plaseze în turul său toate cele șapte litere (într-un singur cuvînt sau în completarea altora existente pe tablă, cu care formează un nou cuvînt), se spune că a realizat un «scrabble» și primește un premiu de 50 de puncte în afara punctajului realizat din literele depuse.
Odată cuvîntul depus pe tabla de joc, nu este permisă nici o modificare a acestuia.
În cazul în care un jucător depune un cuvînt inexistent sau greșit ortografiat, este obligat să-și retragă fisele depuse și pierde dreptul de depunere în acel tur.
Cînd un jucător crede că prin depunerile partenerilor i s-ar crea o situație mai favorabilă unei depuneri ulterioare, cu punctaj superior, poate declara «pas» renunțînd a mai depune fise în acel tur. Există totuși o situație de «pas tehnic», cînd un jucător are litera J (în finalul unei partide) și nu o poate depune, spune «pas», iar celălalt jucător spune și el «pas» și astfel situația devine critică (un fel de «șah etern»); într-o asemenea situație, la trei repetări de «pas», se declară partidă egală, indiferent de punctaj.

Cum se încheie o partidă

Partida de scrabble se încheie atunci cînd fisele din stoc s-au epuizat și unul dintre jucători a depus pe tablă toate fisele de pe suportul său sau cînd nici o altă combinație nu mai este posibilă.
În primul caz, fiecăruia dintre partenerii care au rămas cu litere pe suporturi li se scade din punctajul realizat pînă atunci valoarea literelor nedepuse; aceste puncte se adaugă la punctajul jucătorului care a terminat jocul.
Cîștigător va fi jucătorul care a realizat în final cel mai bun punctaj.
În cazul în care partida s-a terminat pentru că nici o combinație nu mai este posibilă, tuturor jucătorilor li se scad punctele rămase pe suport.

«Cine nu știe să se joace cu copiii și este destul de nepriceput ca să creadă că acest amuzament este mai prejos de demnitatea sa nu trebuie să se facă educator.» (C.G. SALZMANN)

«Jocul nu trebuie definit ca neserios. Jucătorul se poate deda activității sale favorite cu gravitate.» (J. HUIZINGA)

«Lumea jocurilor este imaginea în mic a societății.» (Th. ARNOLD)



VA INTERESEAZĂ ACEST JOC

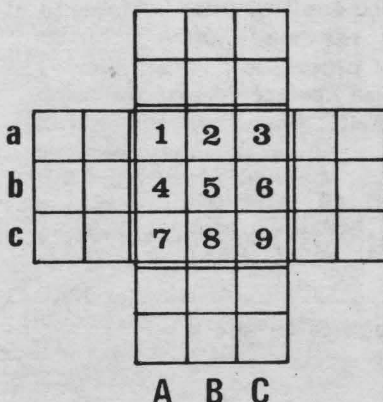
PĂTRATUL MAGIC

Este vorba despre un joc inventat și numit astfel de elevul bucureștean Traian Predan și a fost prezentat în cadrul concursului de jocuri logice inițiat în anul 1985 de revista **Știință și tehnică** în colaborare cu **Recoop.** Jocul constă din 9 jetoane pătrate avînd înscrise pe ele cifrele de la 1 la 9 și care pot fi așezate într-un pătrat 3×3 (vezi figura). Acest pătrat este flancat de patru dreptunghiuri 3×2 care fac posibile următoarele tipuri de mișcări: orice linie sau coloană de exact trei piese poate fi deplasată cu una sau două căsuțe înspre capete (în sus și în jos coloanele, la stînga sau la dreapta liniile), fără a ieși din suprafața marcată.

Pot fi formulate două probleme, una de a plasa inițial piesele la întîmplare și de a încerca prin mutări regulamentare să le aducem la o ordine precizată (cea din figură, de exemplu) și alta, de a pleca din poziția inițială, de a o strica prin mutări arbitrare și de a reveni la ordinea de start. A doua problemă are, desigur, totdeauna soluție (drumul invers); prima problemă nu poate fi rezolvată decît pentru permutările pare ale jetoanelor. O prezentare a jocului poate fi găsită în **Almanahul Știință și tehnică** 1987, de unde vom relua un algoritm intuitiv de rezolvare.

Pentru codificarea acestui algoritm, să notăm cele trei linii ale pătratului central al jocului cu **a, b, c** și cele trei coloane cu **A, B, C.** Mișcarea spre dreapta a unei linii sau în sus a unei coloane se notează cu semnul+: **a+, b+, c+**, respectiv, **A+, B+, C+**. Mișcarea spre stînga a liniilor și în jos a coloanelor se notează cu semnul —: **a—, b—, c—**, respectiv, **A—, B—, C—**.

Algoritmul procedează linie cu linie, de sus în jos. Primele două linii sînt ușor de restaurat, în ordinea 1, 2, 3, 4, 5, 6 a pieselor, folosind «rețeta» următoare: căutăm piesa necesară completării locului de restaurat. Dacă ea se găsește deja pe linia pe care lucrăm, o scoatem de acolo înlocuind-o cu o piesă oarecare (folosim exact procedura prin care am aduce acolo piesa corectă). Presupunem deci că piesa necesară se găsește pe una din liniile **b, c** atunci cînd lucrăm asupra liniei **a** și pe linia **c** atunci cînd lucrăm asupra liniei **b.** Deplasăm această linie spre stînga sau spre dreapta — dacă este cazul — în așa fel încît piesa căutată să nu se afle pe coloana pe care trebuie să ajungă. Deplasăm apoi în jos această coloană, pînă ce locul de completat ajunge pe linia piesei dorite. Introducem piesa în coloană, deplasînd linia și apoi aducem coloana la loc.



Exemplu: să presupunem că am adus la locurile lor piesele 1, 2, 3, 4 și că piesa 5 se găsește pe poziția 6. O scoatem de aici prin

C— c+ C+ c—

apoi aplicăm

B— c— B+ c+

În continuare, dacă piesa 6 se găsește pe poziția 9, aplicăm

c+ C— c— C+

Deoarece, așa cum am spus, numai permutările pare sînt rezolvabile, după restaurarea primelor două linii ultima linie este sau deja ordonată sau piesele sale sînt permutate circular sau una dintre ele este la locul ei și celelalte două sînt interschimbate. În cazul întîi rezolvarea este terminată, în cazul al treilea ea este imposibilă, iar în cazul doi aplicăm o dată sau de două ori formula

B— c— B+ c+ c+ B— c— B+ care realizează o permutare circulară a pieselor de pe linia a treia.

FLEX

JOCURI EDUCATIVE JECO COLECTIVE VĂ OFERĂ

50 de jocuri într-unul singur

Subtitlul nu este o simplă «rimă» la supranumele publicitar al unui cunoscut magazin bucureştean, deoarece FLEX identifică, într-adevăr, un set de 50 de jocuri competitive. Cincizeci de jocuri desfăşurîndu-se toate pe acelaşi «teren», o tablă ca de şah (un caroiaj 8×8) sau pe un colţ al ei (de dimensiuni 3×3) şi cu aceleaşi piese, jetoane identice, bicolore. Jocuri cu aceeaşi «mecanică», pentru a împrumuta termenul folosit de autorul FLEX-ului, Şerban Anton, o mecanică, iată, foarte FLEXibilă (pentru că de aici vine numele setului).

Nu vom face nici măcar o enumerare a jocurilor din «trusa» FLEX. Pe de o parte, rezumarea în cîteva cuvinte a regulamentelor lor nu este de nici un folos, pierzîndu-se frumuseţea incontestabilă a multora dintre jocuri, pe de altă parte pentru că am diminua surpriza cititorului şi plăcerea de a parcurge el însuşi broşura care însoţeşte «mecanica» FLEX-ului. Mai ales că surpriza şi plăcerea vor fi de data aceasta dublate de înfăţişarea setului. Nu este vorba numai de grafica tablei şi cutiei, ci şi de o idee în premieră la jocurile româneşti: flexarea (ca să fiu în ton...) tablei în patru, reducînd în consecinţă dimensiunile cutiei şi făcînd-o astfel ideală pentru voiaj, plajă, ştrand.

Iar din cele 50 de jocuri oricine poate alege ceva. Cei interesaţi de încercări mai dificile au la dispoziţie mai multe variante de jocuri **Dame** (apropo: ştiaţi că există Dame englezeşti, franţuzeşti, americane, spaniole, italieneşti, ruseşti, turceşti şi... fără dame? Dacă da, ştiaţi şi regulamentele lor?) sau pot opta pentru deja centenarul **Reversi.** Copiii (ceva mai mici, deoarece peste, să zicem, 8—10 ani, pot deprinde oricare dintre jocuri) au la dispoziţie cîteva jocuri mai simple, pe tabla 3×3. Iar cei interesaţi de «metajocuri» au aici material pentru o întreagă vacanţă: o parte dintre jocuri (ne avertizează şi autorul setului) sînt deja studiate în literatura domeniului, uneori găsindu-se pentru ele strategii de remiză sau cîştig. Şi pentru altele sînt plauzibili asemenea algoritmi. (Re)găsirea acestor strategii este o problemă semnificativă, ca şi demonstrarea că unul sau altul dintre jocuri nu are strategie de remiză sau de victorie. În plus, multe dintre jocuri sînt adaptate de autor, deci s-ar putea ca «teoria» lor să ceară precizări, iar o altă serie sînt originale.

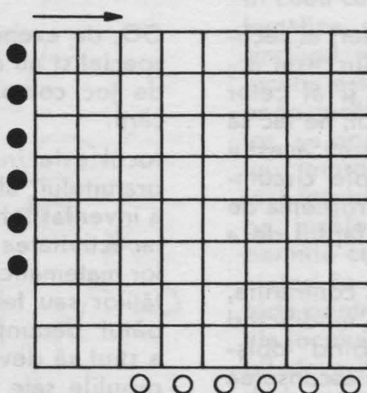
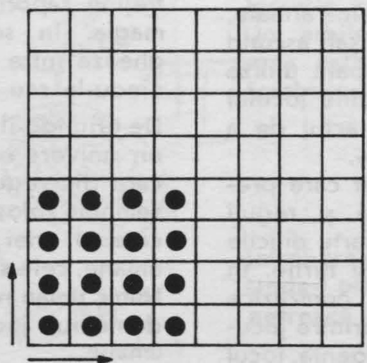


Fig. 1 Fig. 2



Dintre jocurile originale precizăm aici doar două.

Traversare: Se aşază pionii ca în figura 1. Fiecare jucător poate avansa, pe rînd, un pion propriu, în sensul indicat de săgeata respectivă, cu o căsuţă sau două. Dacă pe parcursul deplasării întîlneşte un pion advers, acesta este obligat să-şi reia poziţia iniţială. În acest caz, pionul atacant se opreşte în poziţia acestuia, chiar dacă s-a deplasat numai cu o căsuţă. Cîştigă cine îşi scoate primul toţi pionii în afara tablei.

Impas: Iniţial se plasează 16 pioni de aceeaşi culoare

în colțul de sud-vest al tablei (figura 2) și jucătorii aleg cîte una dintre cele două direcții de deplasare desemnate de săgețile din figură. Pe rînd, fiecare jucător deplasează un pion în direcția aleasă oricîte căsuțe libere dorește. Primul jucător care nu mai poate muta pierde partida.

Drumurile destul de bine determinate ale pieselor (în zigzag, spre colțul din dreapta-sus) fac plauzibilă existența unei «teorii» matematice pentru acest joc. În așteptarea ei, iată doar o problemă: să măsurăm distanța parcursă de piese în segmente unitare de caroiaj și să însumăm lungimea tuturor drumurilor. Care este totalul maxim (minim) posibil într-o partidă reală? O problemă de cerc școlar de matematică, deși rezolvarea este destul de simplă. Cititorul o poate găsi în revista **Știință și tehnică**, iulie 1985. Consemnăm aici doar faptul că cele două distanțe sînt 131, respectiv, 85.

JOCURILE ȘI OAMENII

Traducere după «Science et Vie»

Va fi oare considerat ultimul sfert al secolului XX drept era jocurilor? Succesul actual al jocurilor de reflecție și al celor tradiționale, ca șahul sau GO-ul, ne fac să credem că da. Pentru explicarea acestui fenomen sînt necesare multiple circumstante. Dar mai întîi se pune problema de a explica în ce constă însuși faptul de a juca.

Jocul nu contenește a-și arăta contrariile, împletind ficțiunea cu realul, modificînd destinația obiectelor, schimbînd obișnuințele, jucîndu-se de-a v-ați ascunselea cu timpul și spațiul, amestecînd simplul și complexul.

Jetoanele pe care le mutăm sînt armate, pătratele simple ale tablei de șah ascund mai multe combinații decît poate utiliza un calculator electronic. Regulile jocului sînt o legislație infinită, dar actul de a juca ignoră orice constrîngere.

Există jocuri foarte ușoare, dar care presupun o aparatură sofisticată și reguli foarte complicate, iar altele foarte dificile nu necesită decît un creion și hîrtie. În ce privește cronologia, ea contrazice uneori noțiunea de progres: printre jocurile care solicită mai mult inteligența, jocul GO, de exemplu, este milenar. Și nici un specialist nu a inventat încă un mecanism de joc comparabil cu cel al jocului de cărți.

Jocul este însuși simbolul efemerului, al gratuitului, al glumei, dar epoca noastră a inventat totuși «jocul de întreprindere» iar activitatea ludică stă la originea teoriilor matematice precum calculul probabilităților sau teoria jocurilor. Adesea combătut denunțat sau chiar interzis, jocul a știut să devină și educativ și să impună regulile sale aparent ciudate.

La popoarele așa-zis primitive, jocul întreține raporturi complexe cu tradiția și magia. În societatea noastră el navighează între rațional și întîmplare, opunîndu-le sau împăcîndu-le.

De oriunde îl privim, jocul continuă să fie un univers cu dimensiuni multiple. Fiecare din regulile sale, din obiectele sau semnele folosite, poate fi punctul de plecare al unei călătorii printre realizările umane, cele spirituale ca și cele materiale. Nimic uman nu a scăpat jocului, nimic din domeniul jocului nu a scăpat atenției umane.

Nu se inventează gratuit un sistem în care nebunul poate captura regele pe tabla de șah, nu se dărîmă degeaba o ierarhie dîndu-i unui cal posibilitatea să cîștige în fața unei regine. Există mai multe aventuri pe o tablă de șah decît pe toate hărțile lumii.

MAREA POPULARITATE

Copiii se joacă de la vîrsta cea mai fragedă. De ce? După cum răspund psihologii, pentru că jocul este un fenomen cvasi-instinctiv de la naștere la toate animalele care au depășit un anumit nivel de evoluție. Dar în ce fel explică aceasta cutiile multicolore umplute cu zaruri, jetoane, diferite mesaje, concepute pentru uzul copiilor sau adulților? Ele nu sînt totuși indispensabile activității de joc în sine.



Actul de a juca evoluează el oare? Dacă da, pînă la ce punct poate el să o facă fără a-și pierde esența? Care va fi momentul cînd apare necesitatea imperioasă a unor reguli absolut restrictive? Solicitată, psihologia răspunde: la om, dimensiunea ludică nu se poate exercita decît prin niște jocuri reglate (cu reguli)...

În lume crește numărul adulților care cumpără jocuri, dar și numărul jocurilor destinate adulților crește.

Cum să explicăm o difuzare din ce în ce mai largă a jocurilor considerate dificile (șah, GO), introducerea jocurilor de reflecție exotică (GO, șahul japonez sau chinezesc, Awelo african), crearea noilor jocuri (Scrabble)? Elemente pentru un răspuns: ridicarea nivelului mediu de instruire, o viață profesională care este din ce în ce mai mult bazată pe competiție, un refuz al jocurilor de întîmplare (loto) de către anumite pături ale societății.

În ceea ce privește multiplicarea jocurilor tematice, multă vreme reduse la aproape singurul «Monopoly», unde mecanismul jocului este «îmbrăcat» într-un scenariu și unde jucătorul este invitat să devină actor, se poate nota că plăcerea simulacrului, împreună cu gustul competiției, au fost întotdeauna principiile care au atras pe jucător. Și această «îmbrăcăminte» permite combinarea acestor principii furnizînd în același timp cea mai bună metodă pentru a explica mecanismul și regulile jocului. Bineînțeles, va fi teoretic posibil de a juca un «Monopoly» dezbrăcat de haina sa imobiliară, dar cu prețul cîtor dificultăți de comunicare între jucători! Jocurile «care merg», au legenda lor. Un arhitect american «care se plictisea» este cel care, în 1931 «a creat» Scrabble-ul... În realitate, acest joc este

Întrebare:
Unde-i place personajului din desen să-și petreacă orele libere!

(Răspunsul la pag. 204)

o versiune îmbunătățită a Diamino-ului care nu a atins niciodată succesul fratelui său mai mic. O legendă, dimpotrivă, s-a prăbușit: cea a lui Charles Darow, mort miliardar în 1969, după ce a făcut avere inventînd, pe cînd era șomer în 1934, «Monopoly» (peste 100 milioane de exemplare vîndute). Urmașii săi sînt puși în fața unui proces de contrafacere: «Monopoly» exista deja în 1930 sub numele de «Proprietarii»... Chiar dacă inventatorul său a fost poate un plagiator, «Monopoly» rămîne jocul cel mai răspîndit din lume, iar mecanismul său inspiră o mare parte din jocurile tematice actuale. Electronica deschide jocurilor de reflecție perspective imense permițînd inversarea raportului șansă-abilitate. Pe cînd, în jocurile unde cele două principii sînt combinate, întîmplarea intervine decisiv, restrîngînd numărul de tactici sau de strategii posibile pentru jucător, noile jocuri fac din utilizarea întîmplării o armă tactică.

ISTORIA ȘI JOCURILE

Imperiul roman a interzis să se mizeze bani la jocurile de zaruri, de oase sau la «jocul micilor lipitori» (care pare că a ținut de Dame sau șah). Dar împărații romani au fost și ei adesea mari jucători... așa cum vor fi mai tîrziu Ludovic XIV și Ludovic XV: se juca... (și se trișa) din plin la Versailles. Cu toate astea, cei doi monarhi francezi nu au dat mai puțină putere de lege edictelor promulgate în 1319 de către Carol IV cel Frumos care interzic zarurile trictracul, bilele, chiar și popicele. Această prohibiție nu se extindea la jocurile de reflecție. Învățarea șahului — joc nobil în Europa Occidentală, după ce Harun al Rașid oferise un șah lui Carol cel Mare — făcea parte din educația tînărului nobil. Chinezii plasau jocul GO alături de muzică, caligrafie și pictură. Omagiu adus unuia dintre cele mai prestigioase și mai vechi dintre jocuri.
Într-o societate în care mobilitatea socială este foarte slabă, în care fiecare își ia, aproape de la naștere, locul său pe o scară socială rigidă, în care totul este «înscris» dinainte (meseria pe care o va învăța, banii pe care îi va cîștiga, cimitirul în care va fi îngropat), jocul de bani apare ca aproape singurul mijloc de a trișa cu ordinea Lumii. În secolul XVIII, în tripourile Palatului Regal, imense averi tranzitează prin cărți și ultimii aventurieri ai secolului muribund sînt cei care bîntuiau anticamerele curților Europei. Chiar dacă în principiu, jocurile de noroc rămîn interzise...

FĂRĂ FIR CONDUCĂTOR

Cel mai vechi joc vine din Orient, din anticul Ur, capitala sumerienilor, (sec. 23—21 î.e.n.), acolo unde au fost inventate, printre altele, scrierea cuneiformă, diviziunea timpului în 24 de ore a cîte 60 de minute. Într-un mormînt regal din mileniul III, Sir Leonard Woolley a descoperit patru tablouri compuse fiecare din dreptunghiuri de lemn, reunite de o bandă intermediară. Într-un sertar, mai existau încă niște jetoane și o formă de zar: dovadă că existau doi jucători opuși. Regulile acestui joc au putut fi reconstituite: hazardul, de la datul cu zarul, nu joacă decît un rol parțial: jucătorii trebuie să-și manevreze jetoanele, pînă la capturarea jetoanelor adverse. Principiile acestui joc antic au îmbătrînit atît de puțin încît un fabricant l-a relansat în cîteva țări europene, în urmă cu cîțiva ani.
În Egipt, alte jocuri au fost găsite în morminte. Semne distinctive — materialele folosite: marmură, fildeș, pietre prețioase, etc.
Jocul n-a încetat să atragă specialiști din numeroase discipline. Psihologul, pentru că jocul implică un comportament — cel al jucătorului; sociologul, pentru că jocul este însoțit de comportamente colective care nu se opresc la suma comportamentelor individuale ale participanților; matematicianul, pentru că majoritatea jocurilor au o structură matematică. Totuși, ludologul este rareori satisfăcut. Uneori datele se adună contrazicîndu-se din lipsa unui fir conducător. Au fost propuse o mulțime de teorii, care încearcă să degajeze semnificația activității ludice. Această multiplicare nu are alt rezultat decît de a reflecta complexitatea unui fenomen social (sau a unei serii), pe care un singur cuvînt încearcă zadarnic să le înglobeze.

Cel care vorbeşte despre joc în general este comparabil unuia care vrînd să vorbească despre stele ar aborda nu numai aştrii ci şi stelele de mare, cele de pe anumite decoraţiuni, stelele scenei şi ecranului. Numeroşi autori nu au încetat să definească jocul. Cea mai completă definiţie, este cea a lui Roger Caillois (Jocurile şi oamenii). Pentru el jocul este:

1. **liber** — jucătorul nu participă obligat, altfel natura jocului îşi pierde caracterul atrăgător şi vesel.
2. **separat** — circumscris în limite de spaţiu şi timp.
3. **nesigur** — rezultatul nu va fi prevăzut dinainte.
4. **neproductiv** — jocul nu crează nici bogăţii, nici bunuri, nici elemente noi, chiar dacă există deplasări de proprietate în sînul cercului de jucători.
5. **reglementat** — supus unor convenţii care suprimă legile obişnuite şi care instaurează o legislaţie nouă.
6. **fictiv** — acompaniat de o conştiinţă specifică a unei realităţi secundare în raport cu viaţa cotidiană.

Pentru a fi cît mai complet posibil şi pentru a integra o cît mai mare parte a jocurilor de societate, fie că ele sînt de noroc sau de reflecţie, această definiţie suferă incidenţele filozofice ale unora din termenii folosiţi. Este oare jucătorul liber? Despre ce libertate este vorba? Care este, raportat la cuvîntul joc, sensul de divertisment? Jocul îşi pierde oare identitatea dacă nu mai este atrăgător şi vesel?

Pentru a aprofunda aceste definiţii, pentru a surprinde corelaţiile între viaţa socială şi domeniul ludic, trebuie să încercăm să clasificăm jocurile, să introducem principiile ordinii într-un haos semantic. Aici tipologiile sînt încă numeroase.

Roger Caillois a elaborat o definiţie care distinge patru feluri de jocuri, după felul în care acestea sînt dominate de competiţie, noroc, simulacru sau căutarea unei anume emoţii. Aceste principii, pe care trebuie să le dozăm într-un fel pentru fiecare joc, permit o clasificare destul de nuanţată. Dar care este sensul acestora pentru o foarte mare parte a jocurilor de societate actuale, în care cel mai adesea competiţia, simulacrul, norocul, sînt reunite?



...Dacă s-ar aduna toate anecdotele care încep cu «într-un compartiment de tren», s-ar putea umple un marfar cu 1.675.563 de vagoane?

...Dintre jucătorii de Scrabble 63% sînt bărbaţii 13% sînt femei, restul fiind alcătuit din prietenii lor?

...În marea lor majoritate stîngacii din emisfera nordică completează careurile de cuvinte încrucişate ţinînd creionul (sau pixul) în mîna stîngă?

...Atunci cînd întîlnesc, în diferitele rebusuri, definiţii privitoare la animale comestibile, cele mai prompte şi exacte soluţii le dau vegetarienii?

...Personalul navigant, de pe diferitele linii aeriene, începe dezlegările careurilor întîi cu definiţiile de la vertical şi numai după ce ajung la 3—4000 metri altitudine trec la cele de la orizontal?

...Cetățeanul Ahmet Kașmir, din Anatolia, a atins venerabila vîrstă de 127 de ani și, totuși, n-a dezlegat niciodată un monoverb anagramat?

...Alfonso de Cordobatera, multi-campionul de șah al anilor 1750—1760, a abandonat acest sport din ziua în care și-a pierdut zarurile de la jocul de table?

...În insula Uiha, puțin mai la sud de Vavau, din Pacific, există frumosul obicei de a se întîmpina turiștii cu imense ghirlande de orhidee și cu tradiționalul salut: HIP, HIP, SCRABBLE?

...Drept răsplată pentru excelenta sa comportare în turneul final al campionatului mondial de fotbal, Diego Maradona a primit din partea admiratorilor săi, printre altele, și o revistă cu rebusurile gata dezlegate?

...În formidabilele salturi pe care le fac urcînd contra curenților, somonii n-au timp pentru nici un fel de activitate rebusistică?

...Statisticile au dovedit că pătrățelele negre din careurile rebusistice, deși mai puține numeric, sînt cu 60% mai vizibile, de la o depărtare medie, decît cele albe?

...În afară de egipteni, încă circa 146 de milioane de locuitori ai globului știu că în limba lui Ramses «Ra» înseamnă «soare»?

...Asiro-caldeenii întrebuințau, de preferință, pentru jocurile lor logice, foi mari din imitații de papirus artificial?

...Jocul de GO are și o variantă muzicală și anume Tan-GO-ul?

...În Statele Unite, pe timpul prohibiției, foarte mulți din înrăiții consumatori de băuturi spirtoase preferau whisky-ul jocurilor logice?

...Există îndoieli serioase că pe fiii lupoaicei din legendă îi chemau Romulus și Remus?

...În jocul de Bridge schimbul de locuri se face după cu totul alte criterii decît la jocul de fotbal?

Broaștele țestoase din insulele Galapagos își datorează uriașele dimensiuni faptului că, de mici, efectuează, cu asiduitate, un program complicat de educație fizică de genul «aerobic»?

...«Labele de broască», folosite de înnotătorii subacvatici, își vor schimba numele în «labe de batracieni», termenul căpătînd în felul acesta un iz științific?

...Sirenele, care l-au întîrziat pe Ulise cu strigătele lor tînguitoare, sînt, de fapt, premergătoarele sirenelor de alarmă de mai tîrziu?

...98% din jucătorii de table, dacă au la primul zar 3:1, preferă să facă poartă-n casă decît să plece în mod riscant cu un singur pul?

...Federația mondială de șah a întreprins ample cercetări pentru a demonstra, cu exactitate, că la baza jocului de șah nu stă șotronul?

...Rebusiștii, amatori ai jocului de tenis, preferă să stea pe linia de fund și să nu vină la fileu întrucît pătrățelele acestuia le distrag atenția?

...Majoritatea celor care sînt considerați «uituci» își amintesc întotdeauna ziua și ora exactă cînd au programată o partidă de Scrabble?

...Prestidigitatorii au fost considerați, încă din cele mai vechi timpuri ca adepți credincioși ai jocurilor logice, deși ei au respins, întotdeauna, această acuzație?

...În clipa cînd matelotul din gabie a strigat că se vede pămîntul, Cristofor Columb dezlega un rebus cu tema: «Din istoria Americii»?

...Ludovic al XIV-lea era un mare amator al jocurilor logice, dar nu concepea să fie învins, așa că, odată, după o partidă pier-

dută, s-a ridicat brusc și a spus: «Scrabble sînt eu»!, nimeni nepermițîndu-și să-l contrazică?

...Jocurile logice au, totuși, la bază fantezia, în timp ce imaginația cea mai fantastică este controlată mereu de rațiune?

...Unii din jucătorii de Bridge, înaintea concursurilor importante, își fac «încălzirea» dezlegînd cuvine încrucișate?

...Abia după ce construcția celebrei piramide a fost gata, Keops și-a amintit că uitase sub fundație grila de la ultima sa partidă de Scrabble, fapt care i-a produs o adîncă supărare și de unde, se pare, i s-a tras obștescul sfîrșit?



...Legea gravitației acționează direct și asupra jocurilor «Puzzle», fapt demonstrat prin aceea că niciodată pînă acum nu s-a semnalat ca vreo piesă să cadă pe tavan, ci toate **numai** *pe podea?*

...Deși imaginată, construită și funcționînd în baza legii forței centrifuge, populara «tiribombă» nu este încadrată în jocurile logice?

...Că la o presiune de 300 de atmosfere nimănui nu-i mai arde de monoverbe sau biverbe triptice?

...După ce a inventat tabla înmulțirii, Pitagora, ca un divertisment necesar, s-a străduit să aducă ameliorări la regulamentul jocului țurca?

...Numai agramații confundă anagramat cu agramat?

...Deși există o demonstrație precisă a faptului că «într-un triunghi dreptunghic pătratul ipotenuzei este egal cu suma pătratelor celor două catete», 96% din dezlegătorii de cuvinte încrucișate acordă acestei celebre teoreme importanța unui simplu fapt divers?

...Confuzia frecventă între «Teoria mulțimilor» și «Mulțimea teoriilor» este cu totul regretabilă?

...Deși au apărut numeroase volume cu maxime celebre nimeni nu s-a gîndit să editeze un volum cu minime?

...Rebus al II-lea (2540—2403 î.e.n.) a cerut să fie mumificat împreună cu dicționarul său de definiții rebusistice?

...Deși familiarizați cu cele mai îndrăznețe și complicate evoluții verticale și orizontale, mulți trapeziști întîmpină greutăți atunci cînd joacă Scrabble?

...În Groenlanda, unde nopțile țin cîte 6 luni, în careurile de cuvinte încrucișate, pătrățelele negre sînt fosforescente?

...Cea mai bună probă că dezlegarea unui careu este corectă se face schimbînd căsuțele negre cu cele albe și invers, și dacă rezolvarea găsită rămîne neschimbată, înseamnă că totul e corect?

...La Tropice, momentul cel mai propice pentru miopi, la dezlegarea careurilor de cuvinte încrucișate, este cel imediat de după torențiala ploaie cotidiană, cînd atmosfera devine mai limpede și, implicit, pătrățelele negre se văd mai clar?

...La triburile de pigmei din centrul Africii, careurile au, totuși, aceleași dimensiuni ca pe restul Globului?

...În timpul primei faze a celui de al doilea război mondial, cu toată blocada exercitată de submarinele germane asupra insulelor britanice, numărul rebusiștilor englezi a rămas același?

...Binecunoscutul boxer Cassius Clay, fost mulți ani campion mondial la toate categoriile, în mod voit, se autoenerva înaintea fiecărui meci încercînd să dezlege rebusuri, îndeletnicire pentru care nu avea nici un pic de talent?

...Marele scriitor și om de spirit englez, George Bernard Shaw, întrebat fiind ce crede despre jocurile logice, a răspuns printr-un «Hmmm» plin de semnificații?

...Despre Franz Listz, compozitor și pianist, nu se știe, cu precizie, nici astăzi dacă agrea sau nu cuvintele încrucișate?

...La Cerro de Pasco, orașul din Peru situat la 4.359 m altitudine, desfășurarea partidelor de Scrabble este puternic influențată de aerul rarefiat?

...Aristotel, cel ce a pus bazele Logicii ca știință, pierdea întotdeauna la Scrabble?

...Polul Nord apare de 3—5 ori mai des în definițiile rebusistice decît Polul Sud, deși nu există nici un motiv care să justifice această diferență?

...Tarantula, păianjenul ce viețuiește în sudul Italiei și în America de Sud, este ocolit în definiții de către creatorii cuvintelor încrucișate tocmai din cauza veninului său extrem de puternic?

...«Ex nihilo nihil», în latinește, înseamnă «din nimic nu se naște nimic» în timp ce «Manus manum lavat», tot în latinește, înseamnă cu totul altceva?

...Benjamin Franklin a inventat paratrăsnetul pentru a nu mai fi deranjat de trăsnete în timp ce juca GO cu nepoții lui?

...Pe Dunărea veche, chiar la intrarea în canalul Cațavaia, prin septembrie '86, a putut fi găsită, pe malul stîng, în dreptul salciei trăznite, o revistă «Rebus» veche de doi ani și cu toate jocurile rezolvate?

...În Gondwana, vastul continent care se presupune că a existat în emisfera sudică a Pămîntului, din Cambrian pînă în Triasic, reunind într-un singur bloc continental America de Sud, Africa, India și Australia, s-ar fi putut ca GO-ul să fi fost un joc foarte răspîndit?

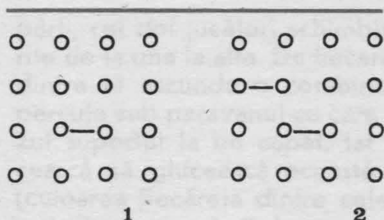
...Una din fabulele lui La Fontaine, rămasă nepublicată, se intitula: «GO-ul și SCRABBLE-ul»?

...La Tobruk, portul la Mediterană rămas în memorie prin luptele grele care s-au purtat aici în cea de a doua conflagrație mondială, după ultima bătălie (13 XI 1942), cîștigată de trupele aliate, în uriașul material de război capturat, se găseau și trei jocuri de domino dintre care unul intact?

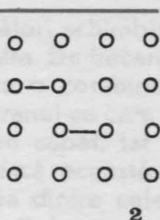


JOCURI EDUCATIVE JECO COLECTIVE VA OFERA

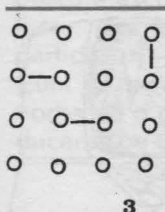
CAROIAJ LOGIC



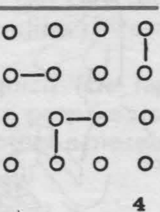
1



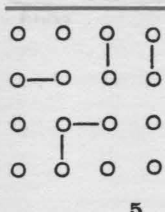
2



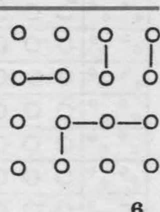
3



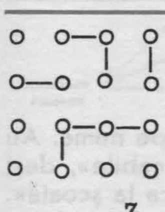
4



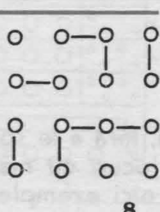
5



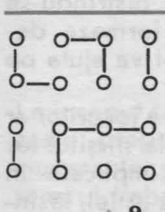
6



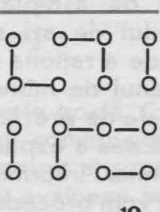
7



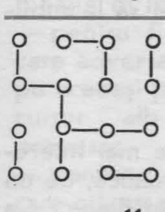
8



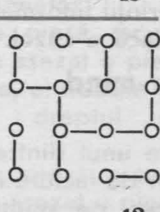
9



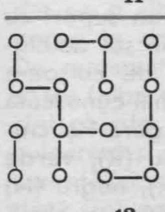
10



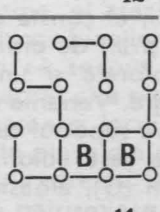
11



12



13

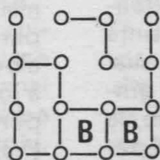


14

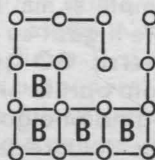
Jocul se compune dintr-o tablă dreptunghiulară, cu mai multe rînduri de ridicături aliniate, un număr de bare («legături»), suficiente pentru a uni oricare două ridicături vecine pe orizontală sau pe verticală și din două seturi de ciupercuțe de două culori distincte, suficiente pentru a ocupa toate orificiile de pe tablă.

La începutul unei partide tabla este goală. Jucătorii mută pe rînd, o mutare constînd din unirea a două ridicături ale tablei, după dorință, cu o bară. Atunci cînd printr-o asemenea bară se închide un pătrat (cu latura egală cu lungimea unei bare), acel pătrat se marchează în centru cu o ciupercuță de culoarea aleasă de jucătorul respectiv și acesta trebuie să mai mute o dată. Dacă el închide din nou un pătrat, continuă. După ce a închis toate pătratele pe care poate și dorește să le închidă, el trebuie să mai introducă încă o bară în joc (rîndul unui jucător se încheie deci cu o mutare prin care el nu închide nici un pătrat). Este acum rîndul adversarului să mute. Jocul continuă pînă ce toate pătratele tablei au fost închise și adjudecate de unul sau de altul dintre cei doi jucători. O partidă de acest gen, pe o tablă mai mică, 4×4, este prezentată în figurile alăturate. Primul jucător (A) a învins cu 5 la 4, grație mutării 15, la care nu a capturat două pătrate, ci l-a forțat pe B să-i ofere un lanț mai lung, de 5 pătrate, pe care le-a închis la mutarea 17 (manevra trebuie reținută pentru a o aplica în partidele proprii).

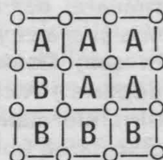
O variantă posibilă a jocului este ca fiecare bară nou introdusă în joc (cu excepția primeia, desigur) să aibă cel puțin un capăt comun cu o bară anterioară. De asemenea, jocul poate fi complicat permițînd ca o mutare să constea din introducerea a două bare.



15



16



17

JOCURILE ȘI INFORMATICA



OPT JOCURI PENTRU ÎNVĂȚAREA INFORMATICII

Informatica este o știință «serioasă», de aceea nimeni nu poate afirma sau spera că ea poate fi învățată în joacă. Și totuși, o anume apropiere de informatică se poate face pe această cale (așa cum amuzamentele și jocurile matematice sînt un pas spre adevărata matematică). Este exact ceea ce încearcă și rîndurile care urmează (și alte pagini cu aceeași temă). Bineînțeles, nu vor fi folosite aici noțiuni tehnice, termeni de specialitate, teoreme sau programe de calculator. La un asemenea nivel se poate face informatică propriu-zisă. Programarea unui joc pe calculator este adesea o chestiune dificilă și cu o corectizare complexă. (Sînt rare cărțile de inteligență artificială care nu conțin referiri la jocuri. Înainte de a rezolva probleme reale, informaticianul este obișnuit să se antreneze pe probleme similare, dar mai simple și mai bine definite și așa ceva poate fi găsit cu prisosință în **șah, Dame, Reversi, GO** și așa mai departe.) Aici ne vom opri la nivelul gîndirii informatice, al gîndirii algoritmice, la discutarea unor jocuri solitare sau competitive care conțin implicit elemente de informatică, fără a le spune pe nume. Au fost alese jocuri cît mai «jucabile», deși nu lipsesc nici exemplele «ca la școală». Oricum, e de așteptat ca distrîndu-se astfel, copilul de azi să-și formeze deprinderea de a raționa care-l va ajuta pe informaticianul de mîine.

O posibilitate de prezentare a jocurilor ar fi putut fi aceea a explicării la sfîrșitul lor și a noțiunilor informatice implicate în fiecare. Nu vom proceda însă astfel, lăsîndu-i pe părinții informaticieni să le sublinieze — dacă e cazul.

1. Master-mind

Acesta este unul dintre cele mai interesante jocuri de factură matematică, de un mare succes pe multe meridiane. Ca «mecanică», el constă dintr-un suport cu mai multe șiruri de orificii, un set de ciupercuțe colorate și un set de cuișoare albe și negre. Varianta cea mai cunoscută a jocului are suportul ca în figura 1 și ciupercuțe de șase culori: roșu (R), verde (V), galben (G), albastru (A), negru (N) și portocaliu (P). O partidă are două

părți, cei doi jucători schimbîndu-și rolurile de la una la alta. De fiecare dată, unul dintre ei ascunde o combinație de ciupercuțe sub paravanul cu care este prevăzut suportul la un capăt, iar celălalt încearcă să ghicească această combinație (culoarea fiecăreia dintre cele patru ciupercuțe ascunse). Cel care reușește acest lucru din mai puține încercări cîștigă partida.

Cum se poate ghici? (De fapt, nu este vorba de o ghicire propriu-zisă, ci de deducerea pe cale logică a pieselor ascunse).

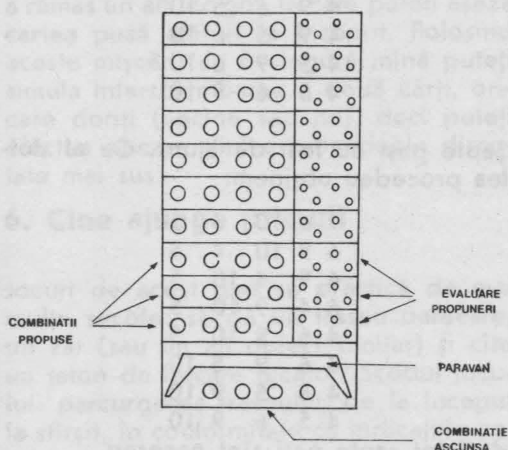


Fig. 1

La început tabla este goală. Cel care ghicește propune o combinație de patru ciupercuțe, pe un rînd al șuportului. Partenerul trebuie să evalueze această combinație în felul următor:

— pentru fiecare piesă ascunsă pentru care adversarul a așezat o piesă identică pe aceeași poziție, el trebuie să așeze un cuișor alb în dreptul combinației propuse;

— pentru fiecare piesă ascunsă pentru care adversarul a așezat o piesă identică, dar pe o altă poziție, el așază un cuișor negru în dreptul combinației propuse.

De remarcat deci că se pun atîtea cuișoare (albe sau negre) cîte piese ascunse sînt ghicite (culoarea și locul sau numai culoarea) și nu cîte piese din propunerea curentă fac «ghiciri» corecte. De exemplu, dacă sînt ascunse patru piese roșii iar în propunere avem o piesă roșie și trei galbene, atunci vor fi așezate trei cuișoare negre și unul alb.

Bineînțeles, locul pe care se așează cuișoarele în cele patru perforații din dreptul propunerii curente este nerelevant.

Există două variante de joc: permițînd ca formația ascunsă să conțină două sau mai multe piese de aceeași culoare și interzicînd acest lucru. Prima variantă este mult mai dificilă, de aceea este bine ca începătorii să se antreneze cu a doua înainte de a o aborda.

De regulă, primele propuneri sînt întîmplătoare, apoi, pe măsură ce se acumulează mai multă informație, piesele trebuie alese cu grijă, pentru a deduce combinația ascunsă. Iată în continuare un exemplu de partidă (de fapt, de repriză); am notat ciupercuțele cu literele R, G, V, A, N, P, conform culorilor, iar cuișoarele cu **a** (alb) și **n** (negru). Să presupunem că adversarul a ascuns ciupercuțele

R G N V

și că noi încercăm să le ghicim. Facem o primă propunere, la întîmplare:

P R N A

Răspunsul lui va fi **n** (pentru R), **a** (pentru N); în continuare vom scrie răspunsul alături. Două culori sînt bune, două nu. Nu avem cum să știm, care, de aceea mai încercăm o dată, cu o altă mulțime de culori:

P R V G **n n n**

Am ghicit trei culori, dar am pierdut cuișorul alb. Deci nu avem P, R pe primele poziții, deci cuișorul alb a fost dat pentru N sau pentru A. Pentru care? Și care culoare dintre P, R, V, G nu este bună? Încercăm o combinație a primelor două propuneri:

V P R A **n n**

Am pierdut cuișoare, dar am căpătat informație. Nici un cuișor alb, deci nu avem A pe ultima poziție, deci avem N pe poziția 3. Culorile sînt deci N și alte trei din propunerea a doua, dintre care una se găsește și în prima propunere iar două în ultima. Oricum A nu este folosit și numai unul dintre P și R apare (aflăm asta din prima propunere). Asta implică faptul că V este folosit (ultima propunere), dar nu pe prima poziție. Să mai facem o propunere, înglobînd această informație și

încercînd să aflăm care dintre culori lipsește:

P V N G **n a n**

Deci P nu este prezent; am aflat astfel toate culorile: R, V, N, G. Trebuie să mai aflăm și ordinea. Știm că N este pe locul 3; că V nu este pe locul 1 sau 2 (ultimele două propuneri): rezultă că V trebuie să fie pe locul 4. R nu poate fi pe locul 2, deci aici se găsește G și rezolvarea este terminată. Așezăm

R G N V

adversarul răspunde **a a a a** și, în cinci pași, am rezolvat problema. Acum noi vom ascunde o combinație și partenerul va ghici. Dacă termină în mai puțin de 5 pași, va cîștiga. Dacă-i vor trebui mai mult de 5 pași, cîștigăm noi. Dacă încheie în 5 pași... mai jucăm o dată.

2. Master-mind cu numere

O variantă «orală» a jocului poate fi următoarea: unul dintre parteneri scrie un număr pe o foaie de hîrtie iar adversarul trebuie să-l ghicească punînd numai întrebări la care se poate răspunde prin **da** sau **nu.** Exemple de asemenea întrebări: Numărul este par? Prima cifră este 3? Are cifre identice? A treia cifră este mai mare decît 5? A treia cifră este în mulțimea 1, 3, 7, ? Din nou se joacă două tururi și cîștigă cel care ghicește mai repede numărul ascuns de adversar. Și aici se poate juca în mai multe variante: cu cifre diferite sau cu permisiunea de a folosi cifre identice, cu numere de lungime necunoscută sau cu lungimea fixată de la început.

3. Ordonarea cărților de joc

Așezați pe masă, în șir, 13 cărți de joc de valori diferite, neordonate. Ordonați-le schimbînd între ele numai cîte două cărți vecine și repetînd această mișcare de cîte ori este nevoie. Încercați să faceți acest lucru în numărul cel mai mic posibil de mișcări.

Exemplu: Să presupunem că avem șirul 14 7 3 1 8 2 12 13 9 6 10 4 5

Putem proceda în două moduri: a) îl luăm pe 1 și-l ducem pas cu pas spre stînga, schimbîndu-l cu numărul vecin, trecem apoi la 2 și așa mai departe; b) pornim din partea stîngă a șirului și schimbăm între ele primele două cărți vecine care nu sînt în ordine potrivită; reluăm această operație din partea stîngă pînă ce șirul se ordonează.

Să aplicăm, pentru ilustrare, ambele procedee pentru ultimele cinci elemente ale șirului nostru. În primul caz avem succesiv:

9	6	10	4	5
9	6	4	10	5
9	4	6	10	5
4	9	6	10	5
4	9	6	5	10
4	9	5	6	10
4	5	9	6	10
4	5	6	9	10

Șapte pași au fost de ajuns. Cu **al doilea** procedeu obținem:

9	6	10	4	5
6	9	10	4	5
6	9	4	10	5
6	4	9	10	5
4	6	9	10	5
4	6	9	5	10
4	6	5	9	10
4	5	6	9	10

deci tot șapte pași sînt necesari.

Încercați și pentru alte părți ale șirului inițial, încercați și pentru tot șirul.

4. Încă o problemă de ordonare

Cum se poate rezolva problema anterioară dacă nu se mai impune restricția de a interschimba numai cărți vecine? Cel mai simplu este să privim din nou exemplul considerat mai sus. Posibilitatea de a interschimba cărți la orice distanță ne ajută să ordonăm toate cele 13 cărți în numai 9 mișcări:

14	7	3	1	8	2	12	13	9	6	10	4	5
5	7	3	1	8	2	12	13	9	6	10	4	14
1	7	3	5	8	2	12	13	9	6	10	4	14
1	2	3	5	8	7	12	13	9	6	10	4	14
1	2	3	5	8	7	12	4	9	6	10	13	14
1	2	3	4	8	7	12	5	9	6	10	13	14
1	2	3	4	5	7	12	8	9	6	10	13	14
1	2	3	4	5	6	12	8	9	7	10	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	9	12	10	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12	13	14

5. O variantă a problemelor anterioare

Vă aflați din nou în situația de a ordona un șir de cărți de joc, dar nu mai aveți voie să folosiți decît o mînă (cu care se presupune că nu puteți manevra două cărți deodată). Cum faceți să duceți la bun sfîrșit procedeele anterioare în aceste condiții?
Ideea este foarte simplă: luați o carte și o puneți pe masă, alături de șir; în șir apare astfel un loc gol. Luați o altă carte și o așezați în acest loc gol. În urma ei a rămas un alt loc gol, în care puteți așeza cartea pusă alături la început. Folosind aceste mișcări, cu o singură mînă puteți simula interschimbarea a două cărți, oricare doriți (vecine sau nu), deci puteți efectua oricare dintre procedeele discutate mai sus.

6. Cine ajunge primul?

Jocuri de acest gen se practică de mai multe secole: se dă un traseu oarecare, un zar (sau un alt obiect similar) și cîte un jeton de fiecare jucător. Scopul jocului: parcurgerea traseului, de la început la sfîrșit, în conformitate cu indicațiile zarului și cu eventualele ramificări, întoarceri, salturi impuse de traseu. Bineînțeles, interesante sînt jocurile la care traseul este astfel conceput încît permite o cît mai mare libertate de alegere, mutările fiind deci și gîndite de jucător, ne urmînd mecanic indicațiile zarului.
Varianta care ne interesează aici este cea cu traseul de tipul unei hărți rutiere, cu multe ramificări (deci cu posibilități de alegere). Un exemplu concret poate fi cel din figura 2. Problema este de a pleca din cercul 1 și de a ajunge în cercul 8 înaintea adversarului. Mișcările se fac în funcție de litera apărută pe fața superioară a unui zar dodecaedric, existînd de obicei mai multe drumuri pe care se găsește acea literă. În funcție de repartizarea literelor pe segmentele de drum sau pe fețele zarului (A apare de 3 ori, B de două ori, C de trei ori, D și E cîte o singură dată, F de două ori), se pot alege diferite direcții de deplasare. Dacă ajungem înaintea adversarului la capăt, numărul de mutări care-i mai sînt acestuia necesare pentru a ajunge și el aici dă scorul partidei. Se poate juca și inversînd obiectivele, anume tinzînd să ajungem cît mai tîrziu

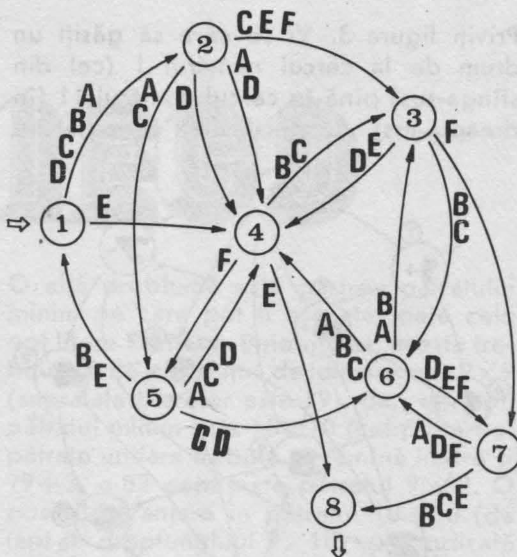


Fig. 2

la capăt (trebuie atunci alese porțiunile de drum care ne readuc la un pas anterior, ciclînd astfel o parte a traseului).

7. O variantă...

La jocul anterior putem adăuga cîteva elemente care-i vor schimba complet strategia. Anume, în fiecare cerc să presupunem că există mere otrăvite sau mere comestibile. Trecînd prin cerc, ridicăm toate merele pe care le găsim aici. Un măr otrăvit poate fi contracarat cu unul comestibil (deci se anulează unul pe altul). În nici un moment nu trebuie să avem cu noi numai mere otrăvite; de aceea, o mutare care ne poate duce într-o asemenea situație este interzisă. Problema care se pune este tot de a ajunge la capătul traseului, dar, de data aceasta, nu mai contează timpul, ci numărul de mere comestibile pe care le aveam cu noi în acel moment. Bineînțeles, printr-un cerc prin care am tre-

cut o dată (noi sau adversarul) se poate trece a doua oară fără modificarea numărului de mere ridicat.

8. ...Eventual de tip solitar

Priviți figura 3. Vi se cere să găsiți un drum de la cercul numărul 1 (cel din stînga-sus) pînă în cercul numărul 11 (în dreapta-jos), cu specificarea că la fiecare

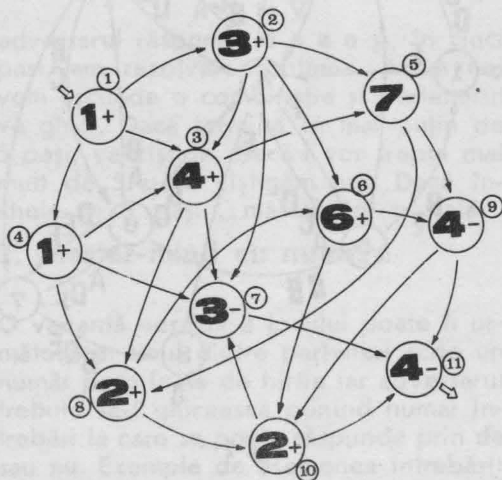


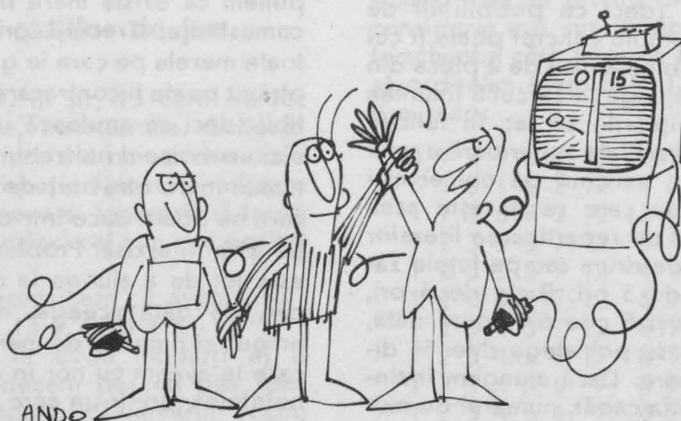
Fig. 3

pas aveți cu dumneavoastră cel puțin un măr comestibil, iar la capătul drumului ajungeți fără mere. (Merele comestibile au fost indicate printr-un semn plus, iar cele otrăvite prin semnul minus). De remarcat că drumul este unic și că el trece prin zece din cele 11 cercuri.

Rezolvarea acestei probleme ar putea fi bazată pe o metodă de enumerare sistematică a tuturor drumurilor posibile pe «harta» respectivă, urmată de calcularea pentru fiecare etapă a numărului de mere pe care le avem cu noi. Iar enumerarea sistematică a drumurilor se poate face alegînd o ordine oarecare a lor (lexicografică, de exemplu, adică cea alfabetică, de dicționar) și generînd șirurile de numere care le descriu. Iată, primul șir în raport cu această ordine descriind un drum de la 1 la 11 este:

1 2 3 5 8 6 9 10 7 11

adică... exact soluția problemei noastre! Bineînțeles, pentru problema aceasta concretă, soluția se poate obține și altfel, mult mai simplu: deoarece știm că soluția este un drum care trece prin zece cercuri și observînd că suma numerelor pozitive din cercuri este 19, iar a celor negative este 18, rezultă că trebuie lăsat pe dinafară un cerc în care este scris 1+. Sînt numai două asemenea cercuri, unul fiind începutul oricărui drum. Prin urmare, cercul 4 este evitat. Problema se reduce deci la găsirea unui drum care să treacă prin toate celelalte cercuri și aceasta este o încercare mult mai simplă.



JOCURI EDUCATIVE JECO JOCURI COLECTIVE VA OFERA

FASTIECO

Sub acest nume «fastuos» se ascunde un joc competitiv care poate fi practicat și cu două seturi de piese «Pentamino», pe o tablă 8×8. Anume, se dau două seturi diferit colorate de litere din plastic, fiecare set conținînd de două ori literele F, A, S, T, I, E, C, O, plus punctele de pe I (separat însă). Cei doi parteneri de joc plasează pe rînd cîte o piesă de culoarea proprie pe o tablă-suport de dimensiuni 16×16 (fără suprapuneri și fără a depăși marginile). Jucătorul care nu mai poate plasa nici o piesă pierde partida.

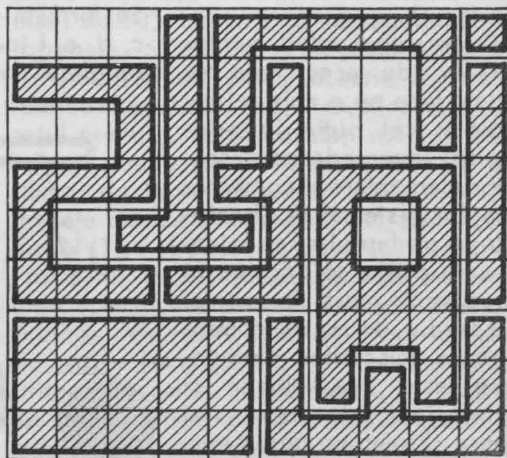
Jocul este destul de complex, în sensul că numărul configurațiilor posibile în timpul unei partide este enorm, iar analiza dificilă. Pentru «Pentamino», jocul similar a fost imaginat și discutat de S. Golomb în cartea sa **Polyominoes** (Scribner, New York, 1965), unde se dau și două sfaturi strategice generale, valabile și pentru FASTIECO: 1) Încercați să faceți mutarea în așa fel încît să rămînă loc pentru un număr par de mutări. 2) Dacă nu puteți analiza situația, faceți ceva ca să complicați poziția, astfel încît adversarul să aibă dificultăți de analiză și mai mari.

Ca și în cazul «Pentamino»-ului și asupra noului joc pot fi puse o serie de probleme interesante.

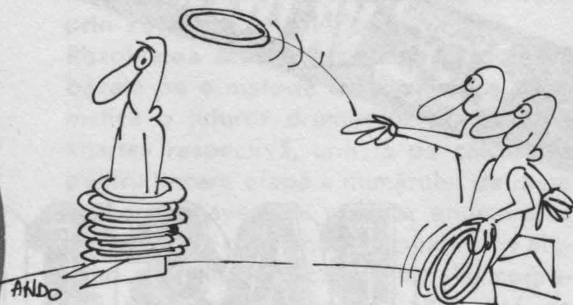
De pildă, să comparăm suprafața tablei (16×16 = 256) cu suprafața unui set de litere: F = 8, A = 13, S = 11, T = 7, I = 5, E = 10, C = 9, O = 15, punctul = 1. În total 79, deci din acest punct de vedere pe tablă ar putea încăpea complet trei seturi de litere. Chiar este posibil acest lucru? (Personal n-am reușit decît plasarea a două seturi și a încă șase litere, plus punctul, desigur.)

O altă problemă este găsirea pătratului minim pe care pot fi așezate toate cele opt litere **Fastieco**. Bineînțeles, acesta trebuie să fie cel puțin de dimensiuni 9×9 (suprafața literelor este 79), dar, de fapt, pătratul minim este 10×10 (cel puțin trei pătrate unitare trebuie să rămînă libere și 79+3 =82 depășește pătratul 9×9). O posibilă aranjare în pătratul 10+10 (de fapt în dreptunghiul 9×10) este indicată în figura de mai jos.

O altă clasă de probleme (de tip Pentamino) se referă la numărul maxim de piese de forma unei litere **Fastieco** date care pot fi așezate pe tabla 16×16 a jocului sau pe alte pătrate. Se poate, de pildă, demonstra că litera O (un dreptunghi 5×3, deci cu suprafața egală cu 15) poate intra de 16 ori pe tabla jocului și acesta este numărul maxim posibil (amănunte în revista **«Știință și tehnică»**, nr. 8 din august 1986). Pentru celelalte piese problema rămîne în seama cititorului.







SCOATE INELUL

Mai întîi să prezentăm «pacientul»: un inel, două discuri, două mărgele, o sfoară și un suport. La acesta din urmă distingem corpul propriu-zis și «prelungirea cu fantă» (vezi figura).

Problema care se pune este înscrisă pe suport: scoate inelul! Dar inelul nu iese din cauza discurilor (care nu trec prin inel). Inelul nu se poate deforma, discurile nici atît, sfoara nu pare a trebui să fie tăiată... Ce este de făcut?

Căutarea unei soluții pentru un joc de acest gen se poate face pe o cale relativ simplă (cel puțin în principiu): inventarierea mișcărilor elementare și combinarea lor sistematică (bazîndu-ne pe faptul că rezolvarea nu poate să constea în prea mulți pași). De obicei nu faza a doua, de combinare a mișcărilor elementare este cea dificilă ci prima fază, deoarece sînt șanse să omitem unele mișcări mai puțin intuitive. În cazul nostru aceste mișcări par a fi următoarele:

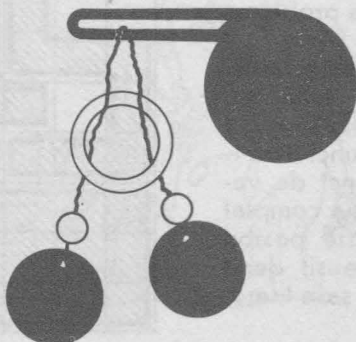
a = introducerea prelungirii cu fantă în inel (spus altfel, deplasarea inelului peste prelungirea suportului pînă este oprit de corpul acestuia).

b = introducerea unui disc prin fantă,

c = (adesea omisă de cei care iau jocul pentru prima dată în mînă) introducerea inelului în fantă,

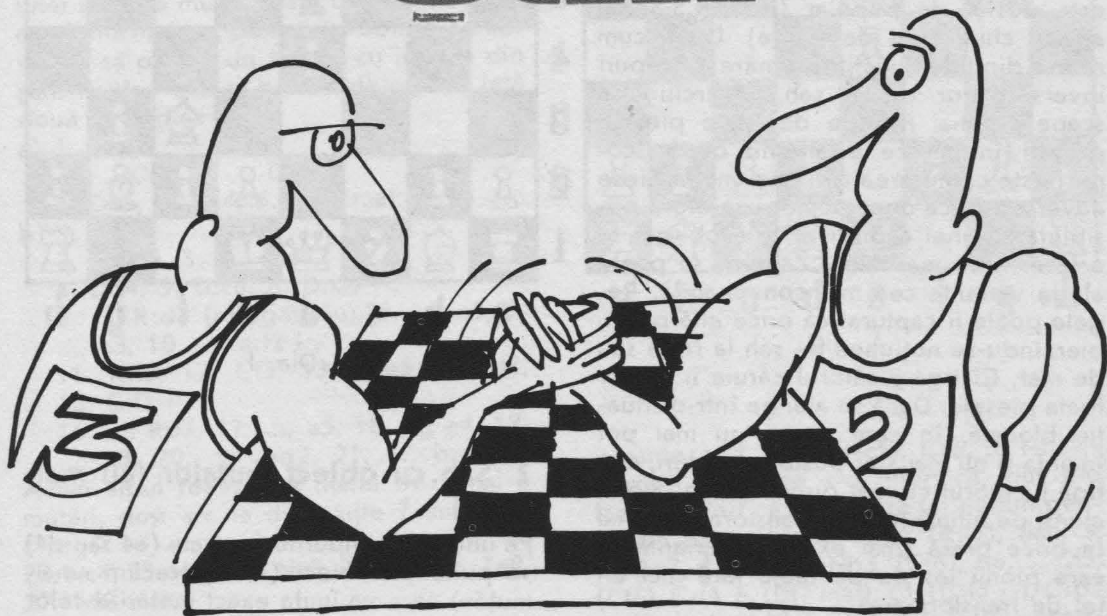
d, e, f = inversele mișcărilor anterioare.

Să formăm cu literele a, b, c, d, e, f toate cuvintele de lungime cel puțin 3, fără



simboluri care se repetă, testînd de fiecare dată practic efectul secvenței corespunzătoare de mișcări (prezentăm aceste cuvinte în ordine lexicografică, ca într-un dicționar obișnuit, adică): abc, abd, abe, abf, acb, acd, ace, acf, adb, adc, ade, adf, aeb, aec, aed, aef, afb, afc, afd, afe, bac, bcd, bce,... și așa mai departe pînă la fea, feb, fec, fed (în total, 100 de cuvinte de lungime trei). Nici una dintre aceste secvențe nu rezolvă jocul. Trecem la cuvintele de lungime patru: abcd, abce, abcf, abdc! Trecem inelul peste prelungirea cu fantă, introducem un disc în fantă, readucem inelul pe sfoară și-l introducem apoi prin fantă... După care rămînem cu inelul în mînă. Încercați (și rețineți acest mod de a aborda rezolvarea pentru a-l aplica și altor jocuri similare; bineînțeles, nu pentru toate este util și chiar dacă este, nu va conduce așa de repede la soluție).

sah



ŞASE VARIANTE NEOBIŞNUITE ALE JOCULUI DE ŞAH

Există numeroase jocuri logice, competitive, derivate din şah, dar nu ne vom opri aici decît asupra acelora care se joacă pe tabla de şah clasică, de dimensiune 8×8 (au fost inventate table mai mari, de 10×10, 16×16, hexagonale, octogonale, cilindrice) şi cu piesele clasice (în şahul artistic există o serie de piese feerice: Lao, Mao, Pao, Vao, lăcusta, călăreţul nocturn, cu proprietăţi noi; de asemenea, multe jocuri folosesc piesele de dame, de forma pulurilor de la table). Piesele clasice sînt: regele (R), dama (D), turnul (T), nebunul (N), calul (C) şi pionii. Pionii nu au un simbol al lor, mutările fiind specificate prin cîmpul de plecare şi cîmpul de sosire sau numai prin cîmpul de sosire (exemplu: e2 — e4 sau e4). În toate jocurile care urmează, la începutul unei partide piesele sînt aşezate în mod uzual (cele albe pe liniile 1 şi 2 iar

cele negre pe liniile 7 și 8 ale tablei; căsuța a1 — neagră — se găsește în stînga jucătorului cu piesele albe).

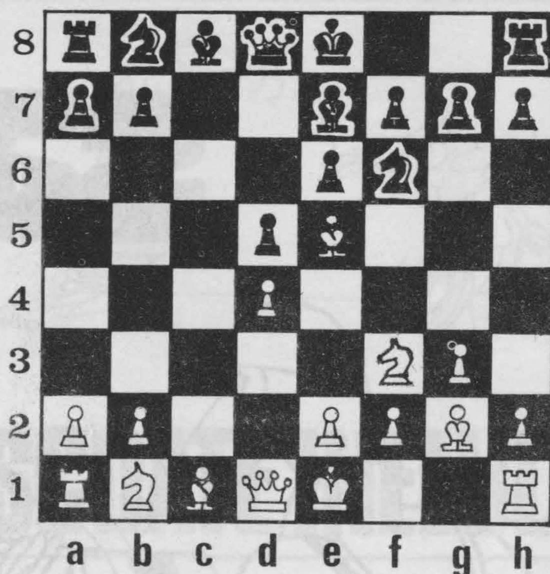
1. Antișahul (șahul cu captură obligatorie)

I se mai spune și «manger» sau «hali» și este destul de popular (în U.R.S.S. au apărut chiar cărți de teorie). După cum reiese din titlu, jucătorii urmăresc scopuri inverse celor de la șah, încercînd să scape cît mai repede de toate piesele proprii (în timp ce la șah unul dintre scopuri este capturarea a cît mai multe piese adverse). Dacă unui jucător i se oferă posibilitatea unei capturi el este obligat să o facă. Între mai multe capturi, se poate alege varianta cea mai convenabilă. Regele poate fi capturat ca orice altă piesă, pierzîndu-se noțiunea de șah la rege sau de mat. Cîștigă jucătorul căruia îi dispar toate piesele. Dacă se ajunge într-o situație blocată, în care pionii nu mai pot înainta și nu mai sînt posibile capturi, cîștigă jucătorul cu mai puține piese. Pionii ajunși pe ultima linie se transformă normal în orice piesă (mai există o variantă în care pionii ies de pe tablă fără nici un fel de transformare).

Iată un exemplu de partidă: 1. e3, b5, 2. N:b5, d5, 3. N:e8, D:e8, 4. Dg4, N:g4, 5. Rdl, N:d1, 6. d3, N:c2, 7. Cd2, N:d3, 8. Ce2, N:e2, 9. g4, N:g4, 10. Cf3, N:f3, 11.b4, N:h1, 12. b5, D:b5, 13. f3, N:f3, 14. Tb1, D:b1, 15. Nd2, D:a2, 16. Ne1, D:h2, 17. e4, d:e4, 18. Nd2, D:d2 și albul a cîștigat.

Dacă un jucător este blocat și nu poate muta partenerul său poate efectua mai multe mutări consecutive pentru a debloca poziția (în cazul cînd are mai multe piese și nu-i convine blocarea poziției care l-ar duce la pierderea partidei prin numărarea pieselor). Să presupunem că albul are un pion la h2 iar negrul are pioni la e7, f7, g7 și un nebun la h3. În acest caz negrul cîștigă: 1. ..., g5, 2. ..., g4, 3. ..., g3, 4. h:g3, Ng4, 5. ..., f5, 6. ..., f4, 7. g:f4, e5, 8. f:e5, Nh5, 9. e6, N f7, 10. e:f7.

Pentru șahiștii începători acest joc este foarte periculos deoarece le poate crea obișnuința punerii pieselor în priză.



Dia. 1

2. Șah cu obiect imitator (cu maimuță)

Pe unul din cîmpurile centrale (e4 sau d4) se pune un obiect (să-l poreclim «maimuță») care va imita exact mutările celor doi jucători. Nu sînt posibile decît acele mutări care permit maimuței să le imite. Toate celelalte reguli rămîn neschimbate (inclusiv șahul și matul). Maimuța nu poate sări pe un cîmp ocupat. Dacă un jucător nu are nici o mutare care să-i permită maimuței să o imite, el pierde partida.

Să considerăm un exemplu, cu maimuța (M) pe cîmpul e4: 1. d4 (Me6), d5 (Me4), 2. Cf3 (Md6), Nf5 (Mg3), 3. Cc3 (Mh5), e6 (Mh4), 4. e3 (Mh5), Cf6 (Mg3), 5. Nd3 (Me5), Cfd7 (Mc6), 6. Tb1 (Md6), Ng6 (Me7), 7. Ch4 (Mg8), Cb6 (Me7), 8. Ta1 (Md7), N:d3 (Ma4), 9. D:d3 (Ma6), Df6 (Mc4) și așa mai departe pînă la mat sau paralizia maimuței.

3. Șah progresiv

Scopul final este matul asupra regelui advers, dar jucătorilor li se permite să efectueze serii de mai multe mutări care cresc în mod progresiv. Astfel, albul va începe cu o mutare, negrul va răspnde cu

două, albul va avea apoi dreptul la trei mutări consecutive, negrul la patru și așa mai departe pînă cînd unul dintre jucători va da mat. În cadrul unei serii de mutări trebuie să se treacă numai prin poziții regulamentare (adică regii nu pot trece prin șahuri intermediare). În cazul în care un jucător nu realizează matul în cadrul unei serii de mutări, este bine să dea șah cu ultima mutare, pentru a-l obliga pe adversar să piardă un tempo cu ieșirea din șah. Pentru o mai bună înțelegere, iată două exemple:

a) 1. e4,
2. ..., Cf6, 3. ..., C:e4,
4. Dh5, 5. Nc4, 6. D:f7 mat.

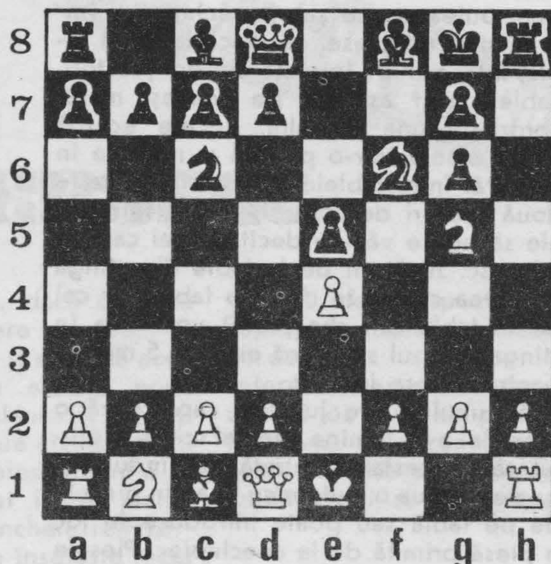
b) 1. e4,
2. ..., d5, 3. ..., d:e4,
4. Dg4, 5. D:c8, 6. D:d8+,
5. ..., R:d8 (obligatoriu), 8. ..., e5, 9. ..., e3, 10. ..., e:f2+,
11. R:f2, 12. Cf3, 13. C:e5, 14. d4,
15. C:f7+,
16. ..., Rd7, 17. ..., a5, 18. ..., a4, 19. ..., a3, 20. ..., a:b2, 21. ..., b:a1D,

Acum albul realizează matul în numai 6 mutări, deși are la dispoziție 7 mutări și cîștigă:
22. Nc4, 23. Nd5, 24. Na3, 25. Te1, 26. Te8, 27. Td8 mat.

4. Șah cu mutări interzise

În orice moment al partidei se poate interzice o mutare a adversarului (cea mai neplăcută, desigur) și numai una. Mutarea interzisă se poate anunța înainte de efectuarea ei sau după, în care caz partenerul trebuie să o retragă și să execute altă mișcare. Este preferabil să se anunțe după, iar dacă jucătorul este de acord cu mutarea făcută de adversar, el răspunde pe tablă fără să spună nimic. E bine ca piesele să fie apărate între ele de două sau trei ori, fiindcă efectul unei singure legături poate fi anulat prin interzicerea unei anumite mutări. De asemenea poate fi aleasă o mutare numai în aparență tare, pentru a-l determina pe adversar să o interzică, dîndu-i apoi în altă parte adevărata lovitură.

Exemplu: 1. d4 (interzisă), albul revine, cu e4, e6 (interzisă) deci e5. În continuare mutările interzise vor fi închise în



Dia. 2

paranteze. 2. Nc4, (Nc5), Cc6, 3. N:f7+ (negrul ar putea s-o interzică, dar n-o face crezînd că va cîștiga un nebun pentru un pion, dar...), 3. ..., (R:f7), deci 3. ..., Re7, 4. (N:g8), Nb3, (Cf6), d6, 5. Df3, (Cf6), Cd4, 6. (Df7 mat), c3, (C:f3+), C:b3 și acum albul blufează cu 7. (a:b3), interzisă de negru care se trezește cu 7. Df7 mat, avînd în vedere că se va interzice 7. ..., R:f7.

5. Șah cu piese veșnice

Piesele capturate vor fi repuse imediat pe tablă, oriunde, pe un cîmp liber. Bineînțeles că ele se vor plasa cît mai defavorabil pentru adversar. Strategia jocului urmărește îndepărtarea pieselor din jurul regelui partener pentru a-i da mat cît mai ușor.

Exemplu: 1. e4, c5, 2. Df3, Cc6, 3. D:f7+ (și pune pionul negru pe c7), R:f7 (Dc3), 4. D:g7+ (b6), R:g7 (Dh3), 5. D:h7+ (a5), R:h7 (Dg3), 6. D:g8+ (Cb8) etc. pînă cînd una din părți reușește matul.

6. Cloț

Nu știu de unde vine această denumire, dar așa i se spune în Polonia, unde l-am învățat. Este foarte palpitant și atractiv.

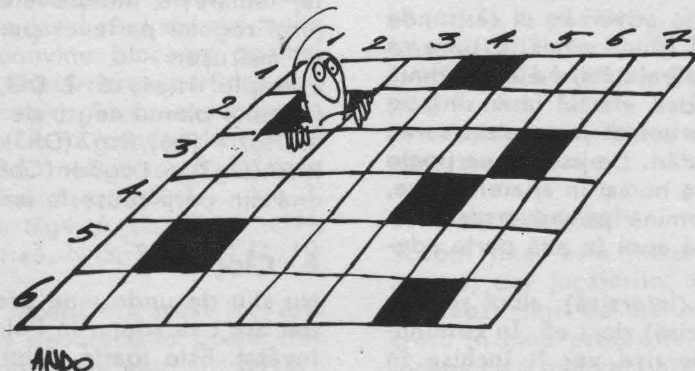
l-am putea spune șah pe echipe cu împrumuturi de piese. Se joacă la două table, între echipe formate din doi jucători. Tablele sînt așezate pe aceeași masă, apropiate una de alta, fiecare echipă avînd albele într-o partidă și negrele în cealaltă. Între tablele de joc sînt așezate două ceasuri de control, în așa fel încît ele să nu fie văzute decît de cei care le folosesc. Jucătorii de la tabla din stînga vor avea ceasul în dreapta tablei iar cei de la tabla din dreapta îl vor avea în stînga. Timpul standard este de 5 minute pentru fiecare jucător.

Cînd unul dintre jucători capturează o piesă, el o va înmîna imediat coechipierului său. Acesta din urmă, la rîndul lui, poate efectua o mutare cu una din piesele de pe tablă sau poate introduce în joc o piesă primită de la coechipier. Piesele nou introduse pot fi puse pe orice cîmp de pe tablă, neocupat de altă piesă. O piesă nouă nu poate captura deci chiar în momentul depunerii. Punerea unei piese noi este echivalentă cu efectuarea unei mutări și trece rîndul adversarului. Pionii ajunși pe linia a 8-a nu se transformă, ei rămînînd acolo pînă cînd vor fi eventual capturați. Cîștigă echipa care reușește să dea mat prima la una din table. De asemenea, dacă la una din table se depășește timpul de gîndire, echipa jucătorului respectiv este declarată învinsă, indiferent de situația de pe cealaltă tablă. Evident, dacă un jucător se află cu regele său în pragul matului inevitabil, el poate înceta să mute, în speranța că la masa alăturată coechipierul său va da mat. Prezența ceasurilor de control este necesară pentru menținerea aceluiași ritm în cele două partide și pentru evitarea cazurilor de așteptare infinită în situații compromise. Fiind vorba de un joc pe echipe, interesele personale trebuie subordonate intereselor echipei. Iată un exemplu tipic de colaborare între jucătorii unei echipe:

La prima masă s-au efectuat mutările: 1. e4, e5, 2. Cf3, Cc6, 3. Nc4, Cf6, 4. N:f7+, R:f7, 5. pion nou g6+, h:g6, 6. Cg5+, Rg8 și s-a ajuns la poziția din diagrama 1:
Alb: Re1, Dd1, Ta1, Th1, Nc1, Cb1, Cg5, p: a2, b2, c2, d2, e4, f2, g2, h2.
Negru: Rg8, Dd8, Ta8, Th8, Nc8, Nf8, Cc6, Cf6, p:a7, b7, c7, d7, e5, g7, g6.
Echipa A are piesele albe.

La masa a doua, echipa A are piesele negre și s-au efectuat mutările: 1. d4, d5, 2. c4, c6, 3. c:d5, c:d5 (din acest schimb primește albul un pion la prima masă, punîndu-l la mutarea a 5-a pe cîmpul g6), 4. N nou la e5, e6, 5. g3, Ne7, 6. Ng2, rezultînd poziția din diagrama 2:
Alb: Re1, Dd1, Ta1, Th1, Nc1, Ne5, Ng2, Cb1, Cf3, p:a2, b2, d4, e2, f2, g3, h2,
Negru: Re8, Dd8, Ta8, Th8, Nc8, Ne7, Cb8, Cf6, p:a7, b7, d5, e6, f7, g7, h7.

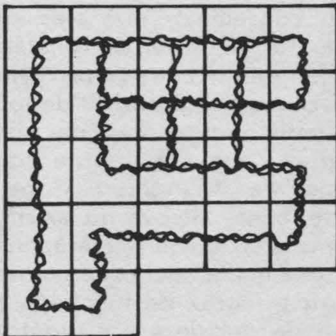
Umărind mersul partidei de la masa întîi, jucătorul cu piesele negre de la masa a doua observă că un pion i-ar fi extrem de util coechipierului său, care ar putea da mat cu 7. pion nou la f7 mat! De aceea alege varianta: 6..., Da5+, 7. Cc3, D:a2! și transmite pionul capturat coechipierului de la prima masă, cîștigînd astfel meciul prin matul amintit.



INTERSECT

Pe tabla de joc (caroiată 10×10) scrie și «un joc turistic de strategie», ceea ce este adevărat, mai ales în a doua parte a afirmației. Calificarea de «turistic» vine probabil de la ilustrația tablei și de la ideea de bază a jocului, aceea de a trasa o «cărare» între două laturi opuse. Cei doi participanți la joc au fiecare la dispoziție cîte 23 de piese pătrate, reprezentînd tronsoane de drum (cîte 9 coturi, 2 intersecții în formă de X, 6 intersecții în formă de T, 5 segmente și o fundătură).

Scopul fiecărui jucător este de a uni două laturi opuse ale tablei (laturile fiecăruia se aleg la începutul partidei) cu un drum format atît din piese proprii cît și din cele ale adversarului. La fiecare mutare, jucătorul aflat la rînd plasează o piesă pe tablă, oriunde dorește, singura restricție fiind de a realiza toate racordurile cerute de acea așezare. Dacă piesa nou introdusă are un drum spre o margine care se învecinează cu o piesă anterior introdusă în joc, atunci pe acea latură drumurile trebuie să se așeze în prelungire. La fel, dacă o piesă anterioară are un drum la marginea ei și exact la acea margine se alătură noua piesă. Primul jucător care își unește laturile cîștigă; dacă se termină piesele fără a se realiza acest lucru, atunci partida se încheie remiză.



Pliantul care însoțește jocul face și unele recomandări strategice privind posibilitatea utilizării în folosul nostru a unor porțiuni ale drumului construit de adversar, plasarea la momentul potrivit a fundăturii etc. Aș adăuga recomandarea de a ramifica drumul în momentul apropierii lui de margine, altfel tot efortul consumat în construirea lui se poate dovedi zadarnic dacă adversarul așază fundătura în capătul lui. De remarcat în acest context că folosind numai piesele proprii, putem obține cel mult două drumuri separate fiecare de lungimea a nouă căsuțe. De asemenea, mi se pare că s-ar obține un plus de dinamism utilizînd două fundături de fiecare jucător (setul de piese conține un pătrat alb care ar putea fi folosit în acest scop, desenînd pe el o fundătură nouă).

Oricum, trebuie să fim de acord cu ultima frază a pliantului, cum că «În ciuda regulilor extrem de simple, INTERSECT (...) solicită o gîndire de perspectivă și suplețe în schimbarea tacticii de joc».

Interesant este că asupra acestui joc se poate pune o problemă cu o rezolvare... celebră. Iată: să eliminăm fundătura și să ne propu-

---

Dacă vă este sete, refaceți traseul parcurs de însetatul vilegiaturist pînă la rîvnita halbă cu bere.



(Răspuns la pag. 204)

nem să construim cu celelalte 22 de piese o «hartă» formată numai din drumuri închise. Un exemplu este dat în figura alăturată, deci problema are soluție. Drumurile din această figură delimitează 6 regiuni (de fapt, 7, dacă numărăm și regiunea exterioară). Întrebare: putem realiza o asemenea «hartă» pe care să apară un număr de regiuni închise diferit de 6? Cititorul este rugat să încerce. Și cu cît va încerca mai mult, cu atît va accepta demonstrația faptului că răspunsul este negativ. Iar această demonstrație face apel la celebra formulă a lui Euler, care dă relația dintre numărul vîrfurilor **(v)**, al muchiilor **(m)** și al fețelor **(f)** unui poliedru, oricît de complicat ar fi el: **f+v—m=2** Formula este aplicabilă și în plan (cazul nostru), unde «fețe» vor fi tocmai regiunile delimitate de segmentele drumului (care vor ține locul «muchiilor»).

Pentru **Intersect** cunoaștem numărul vîrfurilor — al pieselor pe care se găsesc intersecții — și acesta este 8 (6 piese T plus 2 piese X). De asemenea, putem afla numărul muchiilor: de la o piesă X pornesc 4 muchii, de la o piesă T pornesc 3 muchii, în total 26 de capete de muchii. Ele se cuplează două cîte două pentru a da o muchie propriu-zisă. Formula lui Euler devine deci: f+8—13=2 de unde obținem f=7 (reamintesc faptul că se numără și regiunea exterioară), ceea ce trebuia demonstrat.

MOZAIC

SFATURI PENTRU UN TÎNĂR CREATOR DE JOCURI LOGICE

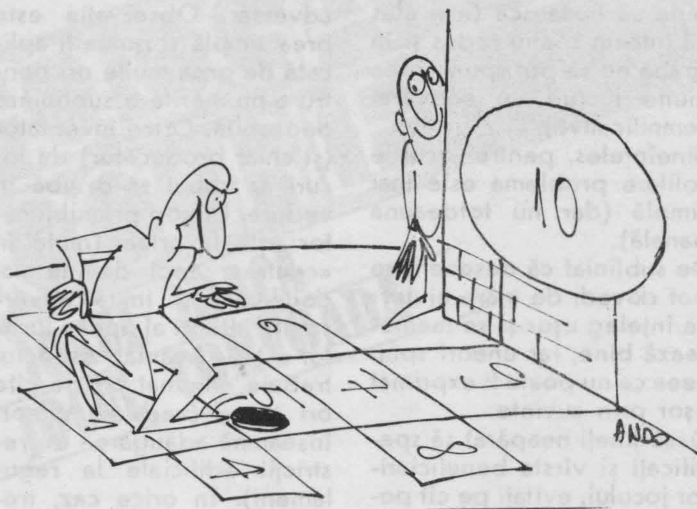
...Iar «tînăr» poate să însemne nu neapărat ca vîrstă ci în «meseria» de creator de jocuri. Pentru că există destui începători în domeniu (uneori rămîn începători ani de zile, ceea ce, mai puțin eufemistic, s-ar putea numi și nepricepere) și asta scuză îndrăzneala de a da sfaturi.

Subliniem de la început că cele de mai jos se referă la inventatorii de jocuri nu la producătorii acestora. Materialul din care este confecționat jocul, designul, ambalajul (ca aspect și funcționalitate), dimensiunile însele (manevrabilitate, posibilitate de depozitare), reclama aferentă și multe alte probleme ce apar la acest nivel nu ne interesează în acest context (ceea ce nu înseamnă că nu sînt importante).

Deci:

1. Oamenii s-au jucat dintotdeauna, drept care există mii de jocuri în uz, unele mai cunoscute, altele mai puțin, unele uitate, altele regionale. Puțină incursiune în domeniu nu strică în momentul în care aveți senzația că ați inventat un joc. Sfatul este banal, dar e mult prea important pentru a nu fi consemnat; mai ales că există o serie de limitări inerente în ceea ce privește echipamentul posibil de joc (table nu prea mari, dar nici prea mici, acoperite cu pătrate, triunghiuri și hexagoane, altceva nu există, piese cu funcții sau fără, nici prea multe, nici prea puține etc.), modul de funcționare și de decidere a cîștigăto-

rului și așa mai departe, ceea ce face ca multe jocuri să semene, să fie reinventate, generalizate, particularizate etc.
2. Din toate punctele de vedere, jocul trebuie să realizeze o anumită armonie, să fie «optim» într-un sens intuitiv, general, dar și în amănunte, de la piese la regulament, de la culorile folosite la durata unei partide. «Omul cînd nu înțelege e contra», spunea Acad. Gr. Moisil. Un regulament prea complicat (piese prea multe, mișcări nenaturale, restricții numeroase) este un handicap serios pentru posibilul beneficiar. Iar o partidă nu trebuie să dureze excesiv, să nu ceară o contabilizare prea complicată a punctajelor, să prezinte un interes cît de cît constant, poate chiar crescător în timp etc. Multe jocuri sînt lăudate pentru că sînt «mai complexe decît șahul» (ca număr de deschideri, de exemplu). Ei și?! Trebuie să ne reamintim în acest context proverbul oriental: maeștrii se cunosc după ceea ce



pot face cu lucruri puține».
3. Atenție la regulament, la conținutul lui, dar și la redactare. El trebuie să includă — cît mai clar expuse — cel puțin următoarele informații:
a) echipamentul de joc (cu acest prilej aflăm și cîte piese trebuie să găsim în cutie și cum se numesc diferitele părți componente ale jocului, iar precizarea va fi foarte utilă pentru restul regulamentului);
b) regulile de joc (în ce ordine se mută, cum se mută, cînd se termină rîndul unui jucător, deci în ce constă o mutare completă, interdicții, excepții);
c) cum și cînd se termină partida și cum se definește cîștigătorul (care este obiectivul fiecărui jucător);
d) eventualele variante de joc.
De reținut că sfaturile tactico-strategice nu fac parte din regulament și pot foarte

NUMĂRUL MISTERIOS

Găsiți un număr de cinci cifre știind că în fiecare din numerele din lista următore o cifră ocupă același loc ca în numărul pe care trebuie să-l descoperiți:

1 7 4 3 1	6 5 8 2 1
4 6 7 8 5	8 5 4 2 3
7 3 4 2 3	4 6 3 8 1
6 3 4 1 5	1 5 3 5 6
8 6 4 2 3	8 4 3 1 5
1 4 8 5 4	7 5 7 3 2

(Răspuns la pag. 204)

bine să lipsească (mai ales că într-un spațiu redus și în grabă nu se pot spune prea multe lucruri cu adevărat semnificative).
Bineînțeles, pentru jocurile solitare problema este mai simplă (dar nu totdeauna banală).
De subliniat că desenele se pot dovedi de mare ajutor: se înțeleg ușor și se memorează bine, iar uneori spun ceea ce nu poate fi exprimat ușor prin cuvinte.
Dacă țineți neapărat să specificați și vîrsta beneficiarilor jocului, evitați pe cît posibil precizările caraghios de exacte de genul «copiilor între 9 și 12 ani» (sînt de preferat formulările mai elastice, de tipul «preșcolarilor», «școlarilor mici», «elevilor», «tuturor vîrstelor» etc.).
4. Testați jocul cît mai mult, eventual cu un prieten care nu-l știe. De multe ori inventatorul subînțelege anumite lucruri care pentru un «outsider» ridică probleme importante. Iar cu cît un joc este mai complex, cu atît pot apare mai multe surprize în timpul experimentării lui. De urmărit în mod special: posibilele excepții de la regulament, cazurile neprevăzute sau care pot naște dispute, «blocările» de tot felul, posibilitatea remizei, ciclările, jocul exagerat defensiv, la «remiză», anti-jocul (din răutate sau pentru a salva o partidă altfel pierdută), simplitatea exagerată sau, dimpotrivă, complexitatea exagerată, durata unei partide etc. etc.
5. Legată de aceste aspecte este posibilitatea remizei prin joc simetric sau prin alte moduri de a-l imita pe adversar. Observația este prea simplă și poate fi aplicată de prea multe ori pentru a nu merita o subliniere deosebită. Orice inventator (și chiar producător) de jocuri ar trebui să o aibă în vedere. Uneori primul jucător este favorizat (mută în «centru», apoi devine «al doilea» și-și imită adversarul), alteori al doilea jucător este în avantaj. Aspectul trebuie eliminat ori de cîte ori apare (ceea ce uneori înseamnă adăugarea de restricții artificiale la regulament). În orice caz, trebuie avute în vedere toate modurile de imitare a jocului adversarului, în raport cu puncte, axe sau plane de simetrie, prin rotație, jocul deasupra (la unele jocuri spațiale) etc.
6. Atunci cînd există strategii de remiză, poate chiar de cîștig, o cale de ocolire a acestei slăbiciuni este introducerea hazardului, la un moment determinat al partidei (de obicei la început), urmînd ca restul să se desfășoare normal. În general, hazardul este de evitat, de micșorat, dar un joc care pleacă aleator și continuă logic poate fi foarte reușit (gîndiți-vă la -Scrabble, Domilit etc.). În nici un caz nu sînt însă de admirat jocurile la care hazardul direcționează fiecare mutare, pe tot parcursul partidei.
7. Apropo de incursiune în domeniu: există o serie de locuri goale într-un posibil «tabel Mendeleev» al jocurilor. Rămîne doar să le identificați și aceasta poate fi o strategie conștientă de a inventa jocuri. De pildă, de mare eficiență sînt «translatările» (jocuri plane generalizate la jocuri spațiale și invers), trecerea de la jocuri solitare la jocuri competitive («probă de examen»: faceți din cubul Rubik un joc de două persoane!), combinarea a două sau mai multor jocuri, modificarea formei tablei (de la pătrate la hexagoane, de exemplu), transformarea jocurilor de două persoane în jocuri colective (exemplu: GO pe echipe, care mută pe rînd, de fiecare dată prin alt jucător, fără a se comunica între componenții unei echipe), trecerea la varianta numită «mizeră» — cîștigă cel care în mod normal pierde — și așa mai departe.
Desigur, mai sînt și alte lucruri de spus. Despre numele jocului. Despre căutarea unui producător potrivit. Despre brevetare eventual. Dar, oricum, sfaturile nu sînt suficiente, oricît de multe ar fi ele. Mai e nevoie și de inspirație. Iar în materie de așa ceva nici măcar urările nu sînt sigur eficiente. Ceea ce nu ne împiedică să vă urăm din toată inima: inspirație!

MOZAIC

PSIHOLOGIA ȘI JOCURILE

JOCUL JOACĂ ȘI JOCUL CORVOADĂ

Motto:
«Cînd nu mai sîntem copii,
am murit de mult»
Constantin BRÂNCUȘI

Există anumite lucruri despre care, cu excepția artiștilor poeți (și nu cred să existe artist autentic care să nu aibă o natură poetică), le stă bine să se pronunțe numai celor care le trăiesc și nici aceștia nu trebuie să vorbească prea mult despre ele. Din această categorie fac parte jocul și iubirea. Dorința de a le analiza și înțelege s-a asociat frecvent cu teama că prin aceasta se și destramă o mare parte din farmecul și esența lor. Jocul și iubirea (este interesant de amintit că în anumite limbi sînt denumite prin același cuvînt) reprezintă poate cele mai grele probe pentru cunoașterea umană. De ce? Ele ne obligă să alegem între forme de cunoaștere diferite, să alegem între cunoașterea obiectivistă în care distanțarea și diferențierea celui care cunoaște de ceea ce cunoaște sînt necesare și, respectiv, cunoașterea empatică în care se tinde spre o anumită identificare cu obiectul cunoscut. Admițînd că și în această alegere poate exista o cale de mijloc, atunci jocul și iubirea cer să practicăm ambele forme de cunoaștere, dar numai sub semnul armoniei cu «obiectul» studiat.

Jocul și iubirea nu sînt posibile fără libertate. «A fi liber de» și «a fi liber pentru» — folosind o distincție realizată de V. Săhleanu — sînt în același timp atît condiții cît și consecințe ale libertății. Jocul este o realitate atît de generoasă încît a oferit posibilitatea convertirii lui într-un domeniu serios de studiu, realizat sistematic și uneori cu mijloace și forme ce de-



pășesc jocul și joaca. În acest proces de convertire, jocul își demonstrază nu numai generozitatea, ci și vitalitatea. Pentru a înțelege jocul, autorii, cel puțin în perioadele lor de inspirație sau în cele care au precedat momentul de inspirație, de «insight», s-au jucat sau au fost într-o stare ludică.
Un exemplu îl constituie celebra lucrare **«Homo ludens»** a lui Joahan Huizinga. Cum ar fi putut oare fi această carte ceea ce este dacă autorul nu și-ar fi permis să se și joace în procesul elaborării ei, adică să aibă momente de detașare și relaxare? Chiar alegerea unei astfel de teme într-o lume care uita din ce în ce mai mult ceea ce era jocul (anii treizeci ai secolului nostru) dezvăluie o anumită disponibilitate intelectuală pentru joc și chiar o atitudine ludică. Cartea lui Huizinga, ca orice creație de valoare, fie aceasta științifică sau artistică, implică în procesul elaborării ei momente, perioade de atitudine ludică, chiar dacă în forma finală a unor astfel de lucrări aceste momente nu sînt prezentate explicit, ci se lasă doar bănuite. De fapt, ne aflăm în situația fericită în care lumea este temporar și parțial invadată de joc și joacă. Se poate întîmpla însă ca și lumea jocului să fie invadată de mentalități non-ludice.
În situația evidentă a multiplicării tipurilor de jocuri ne întrebăm: Creșterea numărului de jocuri duce oare și la creșterea atitudinii ludice? Cînd și cum are loc tranziția de la joc la non-joc? Mai mult, realitatea jocurilor deteriorate ne face să ne întrebăm: **de ce și cum se trece de la atitudinea și mentalitatea ludică la cea neiudică chiar în interiorul jocului!** Este acest proces reversibil? Care dintre aceste stări este predominantă? De ce se diminuiază starea de joacă din unele jocuri? **Cîtă joacă este într-un joc!** Ce se întîmplă cu atitudinea, mentalitatea și starea ludică într-o lume evident interesată de performanță și eficiență? Ce se întîmplă cu spiritul ludic atît în lumea jocurilor cît și în lumea fără jocuri?
Întîi a fost joaca și apoi s-a născut jocul. Starea și actul de joacă sînt anterioare jocului cu tot cortegiul său de reguli și determinări spațio-temporale. Joaca (atît ca act vizibil cît și ca stare) poate exista în afara și independent de joc. Jocul fără joacă își pierde esența (desigur, esența ludică) și devine doar luptă sau trecere de vreme. Aceasta este ideea pe care vom încerca s-o argumentăm și dezvoltăm aici.
Pentru a putea exista, jocul are nevoie de un spațiu al lui, de o lume vremelnică, delimitată în cadrul celei obișnuite (poate tocmai pentru a permite ieșirea din aceasta) și de niște reguli obligatorii și incontestabile (Huizinga). Jocul, spune același autor, «nu are alt scop propriu în afară de el însuși» Deși spune că nu va face o analiză psihologică, Huizinga este forțat să-și sprijine implicit afirmațiile pe teoria motivației. Numai activitățile motivate intrinsec (cu recompensa plasată în interiorul și în timpul desfășurării lor) pot fi scop prin ele însele. Altfel spus, omului îi face plăcere activitatea însăși și nu doar rezultatul acesteia, cu atît mai puțin evaluarea externă și schimbul acestui rezultat pe altceva. Dar dincolo de aceste caracteristici, «Orice Joc (cu majusculă în original, n.n.) este în primul rînd și mai presus de toate o acțiune liberă» susține (Huizinga. El presupune autonomie și este generator de autonomie. În formele lui superioare, jocul are, în concepția aceluiași autor, două funcții de bază: o luptă pentru ceva și o exprimare (exibare) a ceva. Desigur, un joc presupune un spațiu delimitat, un set de reguli clare, o stare de libertate fără de care el nu se poate realiza. Dar, dincolo de acestea, esențială ni se pare a fi pentru joc tocmai **starea de joacă.** Huizinga trece prea repede de la joacă la joc. Nu orice joc se realizează în starea de joacă și nici orice joacă nu se transformă întotdeauna și automat în joc. Jocul este repetabil, chiar dacă variantele lui sînt diferite. **Starea și actul de joacă sînt irepetabile. Joaca este o activitate autotelică, iar scopul principal al jocului este tocmai de a permite atingerea stării de joacă, a actului și experienței ludice.** De ce? Pentru a răspunde la această întrebare trebuie să vedem mai întîi care este rațiunea separării pentru joc a unui spațiu din lumea reală și a instituirii în acest spațiu a unui set de reguli proprii. Această separare semnifică în primul rînd crearea unei lumi aparte, care

permite ieșirea pentru un timp oarecare din lumea obișnuită, din stereotipurile și constrîngerile ei. În același timp, ea poate fi însoțită și de o anumită valorizare deosebită a acestei lumi, așa cum se întîmplă în jocurile magice și în activitățile de tip inițiatic pe care le-a analizat M. Eliade. Separarea spațiului pentru joc mai are cel puțin încă un rol esențial și nume, împreună cu setul de reguli, ea permite ca joaca să se desfășoare în siguranță. Ea creează posibilitatea ca jucătorii să atingă starea ludică în condiții de siguranță față de interferențele nedorite venite din afara lumii jocului, iar prin regulile instituite ocrotește această stare de eventuala producere a unor acte nonjoc sau antijoc chiar de către cei incluși în joc. Distanța fenomenologică între starea de joacă și constrîngerile lumii reale poate fi atît de mare încît o cădere bruscă din această stare în determinantele lumii obișnuite poate fi deosebit de dureroasă. De aceea, starea de joacă trebuie asigurată, iar aceasta se face de cele mai multe ori prin spațiul și regulile jocului. Aceasta nu înseamnă că starea de joacă nu a existat și nu poate exista înaintea și în afara jocurilor. Poate exista și astfel, dar cu riscuri.

După ce a atins **starea ludică** și i-a simțit valoarea, omul a început să **învețe să o asigure** și **să o cultive** atît în planul experienței individuale cît și a celei societale,



iar aceasta s-a finalizat în inventarea jocurilor. Jocul asigură joaca, dar el permite și descoperirea unor noi stări și acte ludice. În plan ontogenetic, anterioritatea stării și actelor ludice față de joc este dovedită de multiple studii de psihologie genetică, ce arată că joaca este realizată de copil înainte ca acesta să învețe regulile jocului. (Studiile lui J. Piaget, pentru a ne referi la un clasic, demonstrează acest raport de anterioritate).

Din această perspectivă, a considera joaca o categorie și o stare marginală și chiar inferioară ni se pare a sărăci în mod arbitrar forța creatoare a jocului. Desigur joaca nu are «intenționalitatea» jocului cum spune S. Vieru, dar a spune că joaca este lipsită de «adîncime», în raport cu jocul, așa cum consideră același autor, este o perspectivă care nu este deschisă față de potențialul creativ al stării de joacă.

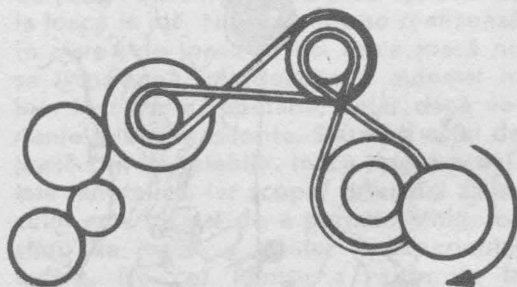
Din punct de vedere ludic, **rațiunea de a fi a jocului** este aceea de **a permite, de a stimula actul și starea de joacă.** Cu cît un joc oferă celor care-l practică să fie mai mult în starea de joacă și să acționeze mai mult în mod ludic, cu atît el este mai profund, cu atît adîncimea lui creatoare este mai mare. Să ne gîndim numai la tipul de jucător de tenis care alege varianta «eficacității» pentru a cîștiga punctul în dauna variantei ludice care-l satisface și distrează prin caracterul ei surprinzător, chiar cu riscul pierderii unui punct decisiv. Să ne gîndim, de exemplu, la tipul de jucător Smith și la tipul de jucător Năstase. Cînd joaca se produce în afara lumii vremelnice a jocului care își are regulile lui, ea exprimă tendința spontană a omului de a se desfăta prin acte autotelice. **Starea ludică poate fi provocată de o intuiție,** de un moment de inspirație, de un accident fericit care-i relevă persoanei un aspect surprinzător și atrăgător prin el însuși. La rîndul ei **starea ludică poate să faciliteze apariția unui moment de «iluminare»,** a unei idei, imagini sau chiar a unui act încă neîntîlnit și nepracticat de către persoana aflată temporar în acea stare.

STAREA LUDICĂ (joaca) și STAREA NELUDICĂ sînt două moduri de a fi calitativ diferite. Starea ludică poate exista atît în

cadrul jocului și acesta este mediul ei specific, dar și în afara acestuia, în cele mai diverse activități umane. La rîndul ei, starea neludică poate să apară atît în cadrul jocului, dar prelungită în acest context ea poate degrada însăși jocul și tot ea poate să existe în afara lumii jocului. Șansele cele mai mici (aproape nule) de a întîlni acte și stări ludice există în domeniul stăpînit de «corvoadă». Corvoada anihilează aproape toate posibilitățile vizibile de manifestare liberă a individului și îl obligă să acționeze și chiar să gîndească sub presiunea unor restricții drastice. În corvoadă, aproape totul devine neplăcut, dificil și de cele mai multe ori monoton, fiind dinainte și rigid stabilit de un centru de control exterior jocului și jucătorilor.

Alternanța între **modul ludic** și **modul neludic de a fi** se poate produce între durate inegale de manifestare ale unui mod sau ale celuilalt. În însăși desfășurarea jocului, aceste stări polare pot alterna la durate inegale, persoanele rămînînd perioade de timp diferite în una din aceste stări. Această predominare ca durată a uneia din stări este dependentă de foarte multe condiții interne și externe jocului dintre care fazele jocului sînt direct semnificative. Orice joc odată creat are cîteva faze specifice. Nu ne referim aici nici la situațiile în care indivizii încearcă să inventeze jocuri noi și nici la situațiile în care indivizii învață un anumit joc. Discutăm fazele principale ale unui joc în condițiile în care acesta este cunoscut de toți cei care urmează să participe la el. Acestea sînt: I) **conturarea intenției uneia sau a mai multor persoane de a se juca și decizia de a juca un anumit joc.** Este faza trecerii de la o situație neludică la o situație ludică sau de la o situație ludică consumată la o situație ludică nouă; II) **faza pregătirii jocului,** fază în care se aleg partenerii de joc (atît coechipierii, cînd este cazul, cît și adversarii), se alege și se organizează spațiul de joc, se pregătesc pentru joc jucătorii înșiși, etc. Pe măsura perfecționării tehnicilor sociale de organizare a jocului și pe măsura complicării acestora, faza pregătitoare devine din ce în ce mai laborioasă; III) **faza desfășurării jocului propriu-zis;** IV) **faza finală a jocului, deznodămîntul,** fază care include stările imediat următoare încheierii formale a activității de joc; V) **faza prelungirii, prelucrării și consecințelor stării și rezultatelor jocului în activități ulterioare,** fie acestea ludice sau neludice. De exemplu, tachinarea sau dimpotrivă încurajarea și lăudarea partenerului, realegerea sau refuzul de a-l alege ca partener pentru o nouă partidă, schimbarea rezultatelor obținute în joc pe rezultate și «bunuri» din afara jocului sau pur și simplu iradierea stării ludice ori a altor stări rezultate în timpul și ca urmare a influenței jocului asupra lumii din afara lui. Este interesant că în aceste faze se pot observa nu numai **modificări de rol la jucători,** ci pot să apară **modificări de rol la cei din afara jocului** propriu-zis. Dacă pentru faza pregătitoare sînt specifice rolurile de **sfătuitori,** pentru faza desfășurării jocului propriu-zis sînt specifice rolurile de **comentatori.**

Pentru discuția noastră cel mai important fenomen corelat cu fazele jocului este cel al **transformării** și **alternării modului ludic de a fi și acționa cu modul neludic de a fi și acționa.** În acest sens, presupunem că persoanele cu competență ludică vor fi mai capabile să găsească stimuli specifici stării ludice în toate fazele jocului, inclusiv în cea a pregătirii acestuia, fază în care persoanele cu mentalitate ludică alterată vor găsi numai corvezi de la care unii se vor sustrage.



Privind cu atenție figura, trebuie să descoperiți care dintre rotițe se învîrtește în aceeași direcție cu ultima rotiță.

(Răspuns la pag. 204)

Există unii autori care susțin că jocul presupune necinstea. «Orice joc este în mod fundamental necinstit» (Berne) — afirmație cel puțin exagerată. O primă corectură necesară ar fi: cu cît jocul este mai puțin realizat, în spirit ludic, cu atît șansele de apariție a comportamentelor neoneste vor fi mai mari. Necinstea crește în acele jocuri în care scopul jocului nu este joaca ci cîștigul cu orice preț. Nici păcăleala care poate fi folosită în joacă în timpul jocului, nu este în mod structural necinste. Păcăleala realizată în formă ludică se termină printr-un act de autodezvăluire, de desconspirare și deci de anulare. Desigur, acest teren este foarte alunecos și este posibil ca păcăleala inițiată din joacă și pentru joacă să nu mai fie desconspirată din dorința de a obține un avantaj în raport cu partenerul.

Atît în joc cît și în afara jocului se pot produce treceri de la starea ludică la starea nonludică, de la starea de joacă la starea de corvoadă. Existența unor inversări posibile între astfel de stări polare ne este sugerată de recenta teorie a **reversibilității.** Pentru această teorie modernă a personalității (Apter, Smith) joaca, atît ca stare cît și ca act, reprezintă promisiunea principală a jocului. Dar și jocul (privit în formele sale cele mai elaborate) ca și celelalte invenții produse de spiritul de creație, nu este folosit numai pentru ceea ce a fost creat. Parte a existenței, pe care o îmbogățește și din care se îmbogățește, jocul poate deveni doar un simplu mijloc. Jocul, care inițial a fost nu numai creat **în** și **din** joacă ci și **pentru** realizarea unor acte și stări ludice, poate deveni un simplu mijloc pentru atingerea altor scopuri, chiar cu prețul sacrificării stării ludice.

Huizinga se minuna de cîștigurile enorme realizate prin practicarea unor jocuri (este vorba de jocul de Bridge; în anii '30 soții Culberstone ajunseseră să cîștige anual prin acest mijloc suma de 200.000 de dolari). Ce să mai spunem de sumele cîștigate azi în tenis? Preocupat nu atît de locul jocului «printre celelalte forme de cultură, ci: în ce măsură are cultura însăși caracter de joc», Huizinga observă că analiza pe care a întreprins-o îl confruntă cu o serie de concluzii contradictorii: «În sport, avem de-a face cu o activitate conștientă și recunoscută ca joc, dar care este împinsă la un asemenea grad de organizare tehnică, de echipare materială și de chibzuință științifică, încît în exercitarea ei colectivă și publică atmosfera ludică propriu-zisă amenință să se piardă. Acestei înclinări a jocului, de a se preface în lucru serios, i se opun însă fenomene care par să conțină contrariul. Preocupări motivate de interes sau de necesitate, deci care inițial nu prezintă forma de joc, își dezvoltă secundar un caracter care cu greu poate fi conceput altfel decît ca fiind cel al jocului». Se poate observa că «izgonirea» analizei psihologice a jocului nu numai că îl duce pe Huizinga într-un important impas explicativ, dar îl și obligă să recurgă în mod implicit la unele concepte, între care cel de motivație, fără a intra în analiza semnificației ludice a acestora. **Jocul se degradează nu doar și nu în primul rînd prin pătrunderea tehnicii sociale, ci și datorită transformării finalității sale și a sistemului de valori pe care se sprijină și spre care tinde.**

Dincolo de aceste fenomene generale mai există unul, deja amintit și foarte important, care poate determina atît degradarea cît și dezvoltarea dimensiunii ludice a jocurilor: aceasta este **motivația participanților la joc.** Starea ludică se asociază cu motivația de ordin intrinsec. Cînd jocurile sînt realizate de către jucători doar din (sau în cea mai mare parte din) motive extrinseci, ele devin corvezi, chiar muncă forțată. Ce este altceva decît muncă forțată «meciul de box» realizat de un sportiv profesionist cu sechele cerebrale din alte jocuri, care urcă în ring (coboară în infern de fapt) sub presiunea și povara datoriilor financiare și sociale? Desigur este un caz extrem, dar real. Distanța dintre profesionism și amatorism (în sensul inițial, de a face cu plăcere, cu dragoste ceva) nu este numai de ordinul competenței, capacității de a obține performanțe mari în joc, ci și de ordinul CALITĂȚII MOTIVAȚIEI, a tipului de motivație care-l face pe individ să intre în joc și îl animă în timpul jocului. Amatorul autentic are o competență fundamentală pentru calitatea jocului, pentru destinul uman al acestuia, și anume: **competența ludică,** adică capacitatea sa de a genera

în timpul jocului acte și stări ludice. Profesionistul care nu vrea să trădeze rațiunea de a fi a jocului trebuie să aibă și să-și exprime competența ludică. Este de așteptat ca persoanele mature psiho-social și cu un grad ridicat de competență ludică să traverseze mai ușor perioadele obligatorii de corvoadă, care apar fie în relație cu lumea jocului fie în relație cu alte domenii și situații de viață. Chiar dacă jocul și joaca au nevoie de lumi separate, aceste lumi nu numai că pot să apară în cele mai diverse medii, dar ceea ce se petrece în ele este de multe ori strîns corelat cu ceea ce se petrece în afara lor. Amintesc doar punerea în dialog teoretic de către Eduard Claparede a lumii jocului cu lumea muncii. Jocul superior este după părerea lui Claparede egalul muncii «în care execuția este la fel de plăcută ca și scopul muncii». Nu este deloc întîmplător că tocmai acest psiholog a făcut distincția teoretică între motivele de ordin intrinsec și cele de ordin extrinsec.

Să revenim la ideea enunțată anterior: întîi a fost joaca și apoi s-a născut jocul. În ordine ontogenetică cel mai puternic argument pentru această teză îl oferă copilăria. Există studii de psihologie genetică ce, demonstrînd existența unei stadialități a dezvoltării, în care etapele senzorio-motorii sînt anterioare celor ale dezvoltării limbajului și gîndirii abstracte, ne obligă să recunoaștem nu numai anterioritatea activității de joacă față de joc, ci și imposibilitatea unei alte ordini. Lucian Blaga a intuit nuanțele esențiale ale jocului în cele trei mari vîrste ale vieții:

Copilul rîde:
«Înțelepciunea și iubirea mea e jocul».
Tînărul cîntă:
«Jocul și-nțelepciunea mea-i iubirea».
Bătrînul tace:
«Iubirea și jocul meu e înțelepciunea».

(«Trei fețe»)

Copilăria este considerată de artiști, antropologi, psihologi ca fiind nu numai prima perioadă în care omul are experiențe ludice ci și cea mai bogată perioadă în astfel de experiențe. Joaca este o stare normală a copilăriei. Iată ce spune Huizinga: «Ca să joace cu adevărat, omul, cît timp joacă, trebuie să fie din nou copil»

Și alți autori disting trei stări ale eului: **starea de părinte, starea de adult, starea de copil.** Dacă pentru starea de părinte este preponderentă tendința de a asigura supraviețuirea și de a ocroti, dacă pentru starea de adult este specifică obținerea și prelucrarea obiectivă a datelor despre realitate, pentru starea de copil este specifică nevoia de a fi ocrotit și manifestarea spontană, ludică. Aceste trei stări coexistă la om începînd cu vîrste relativ mici. Starea și activitatea ludică specifice copilăriei presupun exprimarea nestingherită, dar în condiții de siguranță (reală sau imaginară) a spontaneității, a capacităților creatoare. O formă aparte a acestei stări poate să apară cînd în situațiile neludice, serioase și grave, s-au epuizat toate posibilitățile percepute de a le soluționa real, de a ieși din ele. În aceste situații starea ludică poate să apară sub binecunoscuta formă a «hazului de necaz», haz ce nu rezolvă problema reală, dar ajută la destrămarea tensiunii celui în impas și la recuperarea unui tonus care-l ferește de pericole și mai mari.

Pentru copil starea ludică este o stare spontană, atinsă în mod natural, fără efort. Și omul matur poate ajunge în stare ludică, dar pentru a redobîndi spontaneitatea copilăriei în cadrul experienței sale este obligat să depună un mare efort. În relație cu acest efort se poate înțelege mai clar funcția ludică a culturii, despre care G. Liiceanu afirmă: «Ceea ce copilul deține dintr-o dată ca ordine superioară datorată gratuității jocului, omul matur trebuie să redobîndească prin efortul **ridicării** la gratuitatea culturii».

Jocul este și un mijloc de a mări zona de autodeterminare a personalității. Nu ne referim la jocurile cu caracter magic, prezente în diferite mituri, prin care se încerca să se influențeze bunăvoința zeilor. Nu ne referim nici la încercarea individului de a dobîndi un control mai mare asupra lumii reale din afara jocului prin «bunurile» obținute în schimbul rezultatelor realizate în joc (prestigiu, bani, relații etc.). Ne gîndim la prelungirea, iradierea stărilor și actelor ludice realizate în lumea jocului în raport cu lumea ne-ludică. Mai exact este vorba de o îmbogățire a lumii

din afara jocului cu elemente ludice ca rezultat al jocului — joacă. La nivelul experienței personale se întîlnesc multiple forme de joc prin care persoana încearcă să se pregătească ca stare mentală pentru evenimente importante care urmează să se producă.

Indiscutabil, joaca și jocul au o mare relevanță socială. Jocul ajută la socializarea anticipată a copilului. Jocul și joaca reprezintă forme de antrenament social. Teoria rolului nu poate fi concepută în afara ideii de joc. Pentru a înțelege această relație în mod nuanțat este absolut necesar să distingem între **rolurile reproductive** (rolurile sociale care au dinainte un scenariu gata pregătit) și **rolurile creatoare** (acele roluri sociale care au fost create de un actor social în absența unui scenariu preexistent). Există situații rare, dar există, cînd individul poate crea și un rol nou și scenariul acestuia. Din acest punct de vedere se poate constata că nu în toate rolurile individul «este jucat» așa cum afirmă G. Liiceanu.

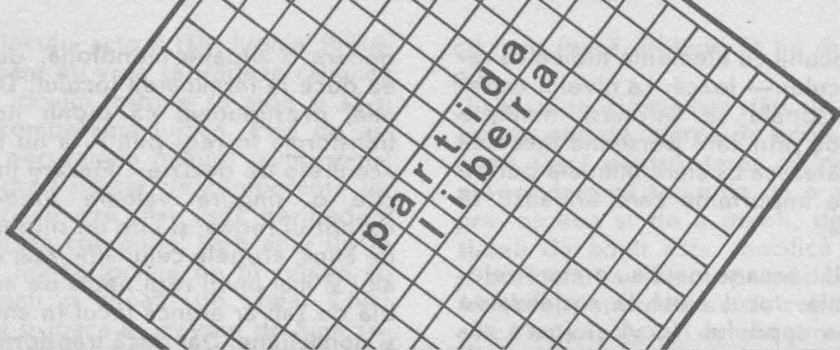
Multe din jocurile existente pot păstra în structura lor realități, fragmente din realități de mult dispărute sau în curs de dispariție, dar care formau mediul obișnuit în care s-au născut jocurile respective. Șahul este un astfel de joc. Este foarte posibil ca el să continue să existe mult timp după ce «regii» și «reginele» reale nu vor mai fi prezente decît în tratatele de istorie. Există însă aici un aspect interesant. Regulile jocului de șah permit transformarea pionilor în orice piesă în afară de două. Un pion se poate transforma în orice altceva dar nu într-un alt pion și nici într-un rege. Prima restricție este predominant logică. A transforma un pion în alt pion, adică în același lucru, este în fapt o transformare nulă și deci lipsită de sens. De ce nu se poate însă transforma un pion într-un rege? Poate este un argument de ordin socio-religios. De altfel, regele nici nu poate fi luat, dar poate ajunge în situația de a nu mai avea cum să rămînă acolo unde este pentru că este amenințat și nici de a trece într-o altă poziție pentru că toate îl pun în starea de a fi luat. Ce este altceva matul? Șah-matul reprezintă una din formele de terminare ale unui joc. Șahul etern este o manieră creatoare de a genera o situație monotonă, dar care și ea duce la terminarea jocului. De asemenea, presupunem că pionii nu se pot transforma în regi pentru a nu multiplica «centrele de decizie». Fiecare jucător are cîte o singură valoare fundamentală, «propriul rege», și cîte un singur obiectiv de atins, «regele celuilalt». Mai mulți regi albi și mai mulți regi negri pe aceeași tablă de șah ar arunca jocul în ambiguitate și nonacțiune. Dar dacă transformarea s-ar produce în anumite restricții?... Dintre foarte multele posibilități pe care le-ar aduce admiterea unei astfel de transformări ar fi: **admiterea transformării unui pion** (care se află pe poziția adecvată) **în rege ca primă mutare după ce regele** inițial (!) a fost pus în **situația de mat.** Este evident că această regulă, care deschide nenumărate posibilități, oferind șanse de creștere maximă fiecărui pion, va complica foarte mult existența jucătorilor. Merită oare atîta bătaie de cap doar pentru a ne schimba atitudinea față de soarta micilor pioni? Este această schimbare un cîștig pentru starea ludică? Dacă este, atunci merită să fie încercată.

Ca orice act de creație, jocul trăit în stare ludică este o activitate atrăgătoare și interesantă prin ea însăși, dar totodată poate fi și o realitate capabilă să ne poarte dincolo de ea, generînd noi lumi (care pot fi chiar jocuri) interesante prin ele însele. Jocul în stare ludică ne îmbogățește zestrea de lumi alternative. Jocul și joaca apar întotdeauna într-un context și pot deveni factori de context și metacontext. Jocul și joaca îl ajută pe om să schimbe semnul algebric, semnificația unei situații în care se vede constrîns de forțe peste măsura lui. Șahul, ca metaforă a vieții, ne este înfățișat de Marin Sorescu într-o astfel de ipostază:

«— O să-ți dau șah și pierzi optimismul.
Îmi spune el.
— Nu-i nimic, glumesc eu,
Fac rocada sentimentelor».

(«Șah»)

Jocul autentic, jocul care ocrotește și dezvoltă acte și mentalități ludice, oferă omului șansa de a fi în armonie cu el și cu lumea, șansa de a rezolva situațiile colțuroase în mod uman.



SCRABBLE

O PARTIDĂ LIBERĂ COMENTATĂ

Partida liberă este cea mai răspîndită și se poate juca în 2, 3, 4 jucători sau perechi. De reținut că la un număr mare de jucători, avantajul celor care depun primii și mai ales al celui care termină partida este de multe ori hotărîtor.

Particularitatea partidei libere este aceea că factorul șansă are un rol important, bineînțeles, dacă este folosită cu iscusință de jucători.

Reguli de joc

1. Fondul de cuvinte este cel prezentat mai înainte (pag. 18).
2. Ordinea de depunere se stabilește prin extragerea cîte unei litere din stoc; notăm primul jucător cu A, pe al doilea cu B, și așa mai departe.
3. Jucătorii extrag, în ordinea stabilită, cîte 7 fise.
4. Jucătorul A formează, în timpul stabilit pentru o depunere (3—5 minute) un cuvînt (de 2—7 litere) pe care îl plasează pe tablă, cu o literă așezată obligatoriu în pătrățelul central h8.
5. După acceptarea depunerii, jucătorul A calculează punctajul (punctajele sînt centralizate în fișe tip) și completează din stoc atîtea litere cîte a depus.
6. Al doilea jucător (B) face o depunere pe tablă, după regulile prezentate mai înainte, consemnează după acceptare punctajul în fișă și își completează din stoc literele de pe suport. Cuvîntul depus trebuie să se lege de cuvîntul de pe tablă prin cuvinte corecte.
7. După ce a trecut rîndul fiecărui jucător (s-a încheiat un tur), urmează din nou primul jucător la depunere și așa mai departe pînă la epuizarea literelor din stoc.
8. Un jucător poate spune «pas» (nu depune nimic pe tablă) sau poate schimba, dacă în stoc mai sînt cel puțin 7 litere, una, două sau toate literele sale, în ambele cazuri pierzînd dreptul de a depune în acel tur.
9. Dacă un jucător ia din greșeală în plus una sau mai multe litere decît sînt necesare pentru completarea celor 7 litere de pe suportul său, unul din jucători îi ia la întîmplare o fisă (sau atîtea cîte a luat în plus) și le introduce în stoc, fără sancțiuni, dacă literele extrase nu au fost întoarse sau amestecate cu cele din mînă, iar în caz contrar cu pierderea dreptului de a depune în turul următor, fără să se considere «pas».
10. Depășirea timpului acordat pentru gîndire (3—5 minute) se consideră «pas».

11. Nu se consideră «pas» dacă un jucător face o depunere incorectă sau schimbă litere.
12. Schimbarea literelor se face astfel: se extrag litere din stoc, apoi se reintroduc cele de pe suport, puse deoparte înainte de extragere.
13. După epuizarea literelor din stoc, partida se joacă pînă cînd un jucător depune toate literele sale. Acestuia i se adună la punctaj valoarea literelor rămase pe suporturile celorlalți, iar acestora li se scade din punctajul realizat partea cu care au contribuit la punctajul jucătorului care a terminat partida. Cîștigă cel care în final are punctajul cel mai mare.
14. Partida se mai poate încheia cînd toți jucătorii spun consecutiv «pas» (cîștigă jucătorul care are punctajul cel mai mare după ce se scade din punctajul fiecăruia valoarea literelor de pe suport).
15. Partida se mai poate încheia dacă în trei tururi consecutive nu se depune nimic corect pe tablă (egalitate).

Exemplu de partidă liberă (vezi grila). Ordinea depunerilor a fost cea din tabelele următoare.

Jucător A

Tur Litere pe suport	Litere depuse	Poziția cuvînt. princip.	Cuvinte depuse	Punctaj depunere	Punctaj total
1. R,U,S,T,N,U,E	U,S,N	h7	UNS (6p)	6	6
2. R,T,U,E + L,A,M	R,T,U,E, L,A,M	g1	MULATRE (62) EU (2)	65	71
3. E,C,I,T,A,A,G	C,I,T,A	f1	ACATI (7) CU (4) AL (2) TA (2) IT (2)	17	88
4. E,A,G + I,F,C,A	A,G,F	a8	FAGI (57)	57	145
5. E,I,C,A + X,I,N	I,C,A,N	e3	CIAN (8) CAL (3) CITA (4) HAIT (26) IN (2)	43	188
6. E,X,I + P,T,A,T	E,I,P T,A,T	i2	APETIT (22) EA (2)	24	212
7. X + R,A,L,B,E,? (joker)	X,A,L	c2	LAX (24) MA (10) EXCITA (157)	49	261
8. R,B,E,? + I,R,I	R,B,E,? I,R,I	a12	LIBRARIE (82)	82	343
9. V,O,S,C,P,O,S	V,O	i6	OVA (26)	26	369
10. S,C,P,O,S + D,R	R	i6	OVAR (11)	11	380
11. S,C,P,O,S,D + U	U	j6	VU (9) UN (2)	11	391
12. S,C,P,O,S,D, + I	P,O,I	h9	SPOI (15) ELEFANTI (15)	22	413
13. S,C,S,D	S,C	e13	SIC (4) AS (1) IC (3)	8	421
14. S,D	S,D	e15	DES (4)	4	425

Corecție punctaj final: +3 **Punctaj final: 428**

Jucător B

Tur	Litere pe suport	Litere depuse	Poziția cuvînt. princip.	Cuvinte depuse	Punctaj depunere	Punctaj total
1.	C,S,U,I,A,N,R	S,U,I,A,N,R	c10	SANURI (8) U N S I (4)	12	12
2.	C + A,C,I,E,R,P	C,A,E,P	d1	CRAMPE (33)	33	45
3.	C,I + H,I,N,T,D	C,I,H I,N,T	d4	CHITINA (34)	34	79
4.	D + Z,T,T,U,E,M	D,Z,U E,M	b3	MEDUZA (21)	21	100
5.	T,T + O,U,O,L,? (joker)	T,O,U O,L,?	a8	FOTOLIU (14)	14	114
6.	T + O,L,B,D,E,G	O,D,G	m1	DOG (36) DI (3) OT (2)	41	155
7.	T,L,B,E + M,E,A	B,E,A	l1	BEA (33) AMA (6)	39	194
8.	T,L,M,E+ A,F,M	T,L,E,A,F,N	k2	ELEFANT (28)	28	222
9.	M + I,J,D,R,P,E	J,E	c12	BEJ (40)	40	262
10.	M,I,D,R,P + S,E	M,I,E	f12	RIME (15)	15	277
11.	D,R,P,S + A,V, N	A,V	l4	VAR (20) EV (18) FA (9)	47	324
12.	D,R,P,S,N	D,R	k5	FARD (12)	12	336
13.	P,S,N	N	j4	NEV (10)	10	346

P,S rămase **Corecție punctaj: —3** **Punctaj final: 343**

Comentariu:

În **turul 1**, jucătorul A depune prudent în h7 (UNS), păstrîndu-și pe suport un echilibru de vocale și consoane, la care jucătorul B răspunde la fel de prudent prin plasarea perpendiculară cu adiacent (SANURI).
Turul 2, îi aduce avantaj jucătorului A care depune scrabble în g1 (MULATRE), cu o extindere în verticala 1 prin plasare paralelă spre triplarea de două ori. Jucătorul B parează în d1 (CRAMPE), folosind modalitatea de depunere perpendiculară pe un cuvînt existent.
Turul 3, tot prin depunere paralelă, jucătorul A va depune în f1 (ACATI), cu o serie de adiacențe (AL, TA și IT), la care jucătorul B răspunde perpendicular pe SANURI, în d4 (CHITINA).
În **turul 4**, jucătorul A profită de breșa din a8, depunînd vertical pe triplare un cuvînt cu litere grele, G și F, FAGI, care aduce puncte cît un scrabble, iar jucătorul B se leagă de el prin depunerea perpendiculară în b3 (MEDUZA).
În **turul 5**, jucătorul A face din nou o depunere paralelă pe linia orizontală e3 (CIAN), care dă o serie de adiacențe valoroase (CAL, CITA, HAIT, IN), deci cu patru litere slabe de cîte un punct se aduc 43 de puncte! Jucătorul B depune orizontal în a8 (FOTOLIU), nereușind să facă scrabble.
În **turul 6**, jucătorul A depune paralel cu CRAMPE în i2 (APETIT), deschizînd dru-

mul spre triplarea din colțul o1, pe care îl valorifică foarte bine jucătorul B depunînd în m1 (DOG).

În **turul 7,** jucătorul A depune în aceeași manevră ca în turul 5, în c2 (LAX), care formează adiacențele MA și EXCITA, cu multe puncte.

În **turul 8,** jucătorul A, beneficiind de un joker, va depune perpendicular pe FOTOLIU în a12 (LIBRARIE), detașîndu-se, la care jucătorul B răspunde slab în k2 (ELEFANT). E adevărat, dacă ar fi avut litera I liberă pe tablă, ar fi avut un scrabble foarte bun, FALIMENT, dar...

În **turul 9,** jucătorul A scapă de V pe triplarea literei depunînd perpendicular pe ELEFANT în i6 (OVA), iar jucătorul B valorifică litera B de la LIBRARIE, depunînd pe dublare, perpendicular în c12 (BEJ), scăpînd astfel și de dificila literă J (cea mai greu de depus).

În **turul 10,** jucătorul A, care are pe suport prea mulți R, depune în i6 (OVAR), iar jucătorul B valorifică triplarea literei depunînd perpendicular în f12 (RIME).

În **turul 11,** jucătorul A, neavînd litere valoroase, continuă valorificînd pentru a treia oară litera V, depunînd în j6 (VU), la care B răspunde în același mod, depunînd pe dublare în l4 (VAR), cu adiacențele EV și FA care-i aduc 47 de puncte.

În **turul 12,** apropiindu-se de sfîrșitul partidei și neavînd în mînă decît litere mici, jucătorul A continuă tactica de a obține puncte prin depunerea perpendiculară în h9 (SPOI), care se leagă de ELEFANT, dînd adiacentul ELEFANTI. Același lucru îl face și jucătorul B depunînd în k5 (FARD).

În **turul 13,** jucătorul A, avînd pe suport 4 litere (consoane), depune paralel cu LIBRARIE în e13 (SIC), cu adiacentele AS și IC, rămînînd cu două litere pe suport. Jucătorul B, avînd tot consoane, depune în j4 (NEV), obținînd astfel valorificarea literelor mari.

Iată-ne ajunși la ultimul tur, **al 14-lea,** al partidei, în care jucătorul A depune în e15 (DES) și astfel îl prinde pe jucătorul B cu 2 litere în mînă, ale căror valori i se adaugă la punctaj (deci A beneficiază de încă 3 puncte, iar lui B i se scad din punctaj 3 puncte).

Cîștigă jucătorul A cu 428 de puncte, iar jucătorul B realizează doar 343 de puncte.

«Jocurile sînt la fel de vechi ca civilizația însăși și la fel de variate ca aripile fluturilor. Pentru ele a fost cheltuită o cantitate fanțastică de energie mintală».

(M. GARDNER)

«Jocurile posedă unele din calitățile operei de artă».

(A. HUXLEY)

«Nici un luptător înțelept nu-și disprețuiește potrivnicul».

(J. W. GOETHE)

EDUCATIVE JECO COLECTIVE VA OFERĂ

JOCUL CUVINTELOR

Acest titlu acoperă, de fapt, două jocuri competitive, ambele din familia cuvintelor încrucișate. Jocul ca atare constă din 200 de litere avînd, ca la Scrabble, valori numerice înscrise pe ele (literele mai frecvente în limba română au valori mai mici, iar cele mai rare au valori mai mari; evident, cele mai frecvente apar de mai multe ori și în setul de litere al jocului). Pliantul însoțitor ne propune două jocuri «pentru 2—6 persoane sau echipe», amîndouă cu șanse de a ajunge jocuri curente, «de societate» (mai ales că realizarea tehnică agreabilă favorizează aceasta).

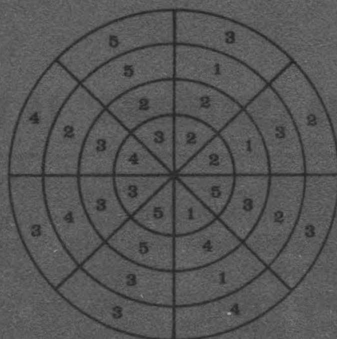
Primul joc seamănă mai mult cu cuvintele încrucișate. Se joacă pe o masă obișnuită, nu pe o tablă specială (acesta poate fi un avantaj față de Scrabble, mai ales că regulamentul este ceva mai simplu, deci mai ușor de deprins). Fiecare jucător extrage cîte 10 litere dintr-un săculeț și, pe rînd, se încearcă formarea cîte unui cuvînt cît mai valoros (mai lung sau implicînd litere cu punctaje mai mari). Aceste cuvinte pot fi așezate orizontal sau vertical, după dorință, încrucișîndu-le cît mai profitabil cu cuvintele deja formate la tururile anterioare. Cînd un jucător nu poate forma nici un cuvînt, el pune o literă în săculeț și extrage una nouă, iar dacă nici atunci nu poate forma cuvinte, cedează rîndul. O repriză se termină atunci cînd un jucător își epuizează literele; el primește ca punctaj valoarea cuvintelor realizate pînă atunci, inclusiv valoarea literelor rămase în mîna adversarilor. Se joacă mai multe reprize, pînă ce un jucător ajunge la 100 de puncte.

Cel de-al doilea joc a fost numit «Formați rapid 10 cuvinte», un titlu «ca la școală», dar care ascunde o interesantă competiție de o factură inedită: doi jucători (sau mai mulți) extrag fiecare cîte două litere; cel care începe jocul mai extrage încă două. Cu toate aceste litere extrase el încearcă să formeze cuvinte (substantive comune sau proprii de cîte cel puțin trei litere). După ce formează un cuvînt, mai extrage o literă și continuă. De fiecare dată pot fi modificate cuvintele deja existente (dar nu prin declinare), ceea ce dă dreptul la o nouă literă. Și așa mai departe pînă nu mai poate forma nici un cuvînt. Este atunci rîndul adversarului să extragă două litere și împreună cu literele rămase să formeze cuvinte. Atenție: pot fi modificate (anagramări și prelungirii etc. care schimbă sensul) și cuvintele adversarului, ceea ce este profitabil. Cuvîntul nou intră în posesia celui care l-a modificat, dîndu-i dreptul de a continua. Se joacă astfel pînă ce unul dintre jucători — și acela este cîștigătorul — realizează 10 cuvinte. (De reținut că după formarea sau modificarea unui cuvînt, se extrage o singură literă nouă; două litere se extrag numai la începutul turului fiecărui jucător).

Ambele jocuri au și alte prevederi de regulament, dar vă lăsăm să le descoperiți singuri în pliantul care însoțește jocul. Puteți, de altfel, și modifica aceste regulamente, în funcție de abilitatea pe care ați atins-o în practicarea celor două jocuri. De pildă, primul poate fi încheiat la mai mult de 100 de puncte, iar al doilea la mai mult de 10 cuvinte (iar cuvintele pot fi eventual, formate din cel puțin patru litere) etc.

VA INTERESEAZĂ ACEST JOC

DISCUL 12



Decupați patru discuri de carton, de patru mărimi diferite, așezați-le pe toate patru pe un același ax și împărțiți-le la cîte opt sectoare egale în care înscrieți cifrele indicate de figura alăturată. Problema care se pune este de a roti discurile în așa fel încît suma cifrelor din fiecare sector să fie 12. (Există $8^4 = 4096$ de combinații posibile ale celor 32 de cifre înscrise pe discuri — fiecare disc poate sta în opt poziții în raport cu celelalte. Rezolvarea trebuie deci încercată altfel decît investigînd sistematic aceste posibilități.

- «Nu trebuie să disperăm în nici un joc, cît timp încă nu este pierdut». (W. SCOTT)
- «Obiectul matematicii este atît de serios, încît este util să nu pierdem ocazia pentru a-l face puțin mai distractiv». (B. PASCAL)
- «Jocul nu trebuie definit prin opoziție cu seriosul, ci cu utilul. Jocul e o activitate care nu urmărește alt scop decît buna sa desfășurare. Muncești ca să obții ceva; te joci ca să te joci. Se joacă indivizii, muncește specia». (N. MANOLESCU)
- «Aș dori ca cineva iscusit în matematică și fizică să se ocupe de jocuri. Spiritul omenesc scînteiază în jocuri mai puternic decît în orice altceva». (G. W. LEIBNIZ)
- «Nu este mare deosebire între plăcerea pe care o încearcă un novice atunci cînd descifrează o enigmă ingenioasă și plăcerea pe care o încearcă un matematician atunci cînd reușește să rezolve o problemă ridicată de știință. Ambele țin de frumosul pur, de acea ordine limpede, net definită, misterioasă, fermecătoare, care se află la baza oricărei structuri. De aceea, nu trebuie să ne surprindă că este adesea greu să facem distincție între matematica pură și cea recreativă». (M. GARDNER)
- «Jocurile fac corpul mai viguros, mai suplu și mai rezistent, vederea mai pătrunzătoare, tactilul mai subtil, spiritul mai metodic și mai ingenios. Orice joc întărește, ascute, vreuna din capacitățile fizice sau intelectuale». (R. CALLOIS)
- «O glumă matematică bună valorează mai mult decît o duzină de lucrări mediocre și este totodată și matematica cea mai bună». (L. E. LITTLEWOOD)

DE LA „SHATURANGA" LA ŞAH

Nici chiar şahul — în ciuda vîrstei sale foarte înaintate — nu oferă exemplul cel mai potrivit pentru o analiză a evoluţiei jocului. Se pare că şahul, în forma lui actuală, derivă dintr-un joc practicat în India începînd cu sec. al V-lea. Acest joc, care purta numele de «Shaturanga» (jocul celor patru unghiuri), se juca cu 4 serii de piese: rege, elefant, cal, vapor (şi pioni). Fiecare jucător trăgea la sorţi piesa pe care trebuia să o joace. Cu timpul, intervenţia hazardului a fost suprimată, adversarii au fost reduşi la doi şi au fost stabilite reguli care ofereau şanse egale de a cîştiga partida.
Şahul devenea astfel un joc prin excelenţă «nobil», hazardul şi improvizaţia cedînd locul forţei intelectuale. Uneori, şahul a fost atribuit grecilor şi romanilor. Anumite basoreliefuri antice reprezintă jucători în faţa unei table de joc pe care sînt aşezaţi pionii. Dar nu se ştie nimic despre regulile folosite şi nici un document nu precizează nimic în acest sens. În orice caz, evoluţia jocului Shaturanga spre şah — prin eliminarea hazardului şi trecerea la raţionamentul pur — ne pune în faţă o problemă esenţială: există o lege generală în evoluţia jocurilor?
Desigur ne vin în minte o sumedenie de exemple în legătură cu regulile anumitor jocuri. Metamorfoza wistului în bridge implică faptul că hazardul se estompează în favoarea raţionamentului. Dar ipoteza formulată nu s-ar justifica dacă în antichitate n-ar fi existat nici un joc de gîndire.

Este cunoscut totuşi că încă din antichitate eliminarea treptată a hazardului era considerată un progres. Plutarh merge pînă la interzicerea jocurilor de divertisment în care hazardul are o pondere prea mare, făcînd apologia celor de gîndire şi de calcul.
Prestigiul intelectual, consideraţiile morale, convenienţele sociale, tot acest ansamblu concură în mod fericit la statutul privilegiat al jocurilor de gîndire faţă de celelalte jocuri.
Oare aceste jocuri nu au în ele însele calităţi cu un ridicat potenţial de cultură şi civilizaţie? Răspunsul nu este simplu. În anumite perioade istorice «civilizaţia» implica, printre altele, cultivarea jocurilor de forţă, de abilitate, exerciţiile fizice şi nu jocurile de inteligenţă.

Problema posibilităţii ca jocurile să aibă şi calităţi care sprijină cultura şi civilizaţia nu este lipsită de interes dacă ne gîndim, în special, la epoca contemporană, în care jocurile, şi mai cu seamă jocurile de gîndire, se bucură de o mare popularitate şi deci se pune problema în ce măsură acest fenomen poate influenţa societatea. Ceea ce putem remarca este că jocurile din zilele noastre sînt în mod evident înzestrate cu **memorie** într-un sens foarte larg — adică au o istorie lungă, înscrisă în însăşi structura lor. De altfel, aceasta este o caracteristică a tuturor jocurilor «mari». Dar jocurile reprezintă, de asemenea, şi **«oglinzi»** sociale.
Jocurile sînt într-adevăr oglinzi (jocurile de gîndire sînt «citite» cu adevărat, chiar şi în sens literar, în măsura în care termenul este împrumutat din vocabularul optic. Oglindă a lumii — cînd roata norocului copiază globul terestru sau cînd tabla de joc reproduce un cîmp de bătălie, oglindă a societăţii — cînd jocurile preiau imagini (pionii de la jocul de şah, figurile cărţilor de joc) din viaţă. Desigur că se pot face şi alte analogii, unele elementare, altele care te introduc în universul fascinant al simbolurilor. Ne aflăm în spaţiul, în universul imaginilor simboliste al oglinzilor, distribuite uneori sub formă de caleidoscop.

MOZAIC

CUM POATE FI INVENTAT UN JOC

Cu mai mult de un secol în urmă, chimistul rus Mendeleev ajungea la o clasificare coerentă a elementelor chimice. Tabelul său periodic, în care apăreau și locuri libere, atrăgea atenția asupra unor elemente încă necunoscute, descoperite ulterior.

*

Analiza ansamblului de jocuri de reflecție pe care le cunoaștem, determinînd componentele lor structurale, permite, de asemenea, stabilirea unei clasificări. Acest efort nu are doar un caracter speculativ. Relevate ca într-un filigran, noi jocuri ar putea fi astfel inventate.

Domeniul jocului este foarte vast. Multiform deci pluralist, insolit și singular, jocul pare uneori să se confunde cu ansamblul activităților umane.

Bineînțeles, a juca înseamnă, în esență, a acționa. Și reciproc, orice acțiune ar putea, presupunem, în intervalul de timp și spațiu care o limitează, să fie considerată ca un joc. Viața însăși ar putea fi un joc prin excelență. Cu toate acestea, trebuie să fim serioși și deci să încercăm să analizăm mai de aproape componentele principale ale noțiunii de joc. Esența jocului, dacă nu motorul său, este de a putea să se termine bine, măcar pentru unul dintre jucători. Voința de a reuși este deci, pentru fiecare jucător, un element indispensabil pentru buna desfășurare a activității ludice.

În spiritul aceleiași limitări semantice, nu se poate să nu recunoaștem într-un joc adevărat, existența regulilor. Acestea delimitează, pe de-o parte, ansamblul situațiilor posibile și, pe de altă parte, perioada propriei lor validități.

În acest stadiu putem să riscăm o definire provizorie. A juca înseamnă a acționa:

— într-un timp limitat;

— după anumite reguli restrictive precizate;

— cu dorința de a reuși.

Vom remarca, nu fără uimire, că nu vom găsi în această definiție nici o referință la noțiunea de distracție. Aceasta ține de faptul că această noțiune este esențialmente subiectivă. Etimologic, a se distra înseamnă «a se sustrage». Deci, un joc va fi distracție pentru unul și obișnuință pentru altul.

Elementele structurii ludice

Cea mai bună metodă de a explora un cîmp este de a-i trasa linii care-l stratifică de-a lungul unor trasee privilegiate. Cu toate acestea, o explorare sistematică și cartesiană nu este tocmai obiectivul jucătorului. Bunul explorator, care încercăm să fim, va trasa, de asemenea, și linii transversale, încrucișîndu-le pe primele; și poate și altele, în atîtea direcții semnificative cîte vom recunoaște. Astfel vom încerca să analizăm ansamblul jocurilor la fel cum s-a făcut cu cel al elementelor chimice. Recunoscînd în acest ansamblu o structură cu doi parametri, Mendeleev a reușit să le clasifice într-un tablou organizat. S-au constatat atunci discontinuități în clasificare, în așa fel încît unele elemente au putut fi «inventate» înainte de a fi descoperite. Dacă am dispune de un sistem de parametri analogi pentru a decala conceptul de joc, discontinuitățile clasificării ar putea fi «umplute» poate de un eventual inventator. Stabilirea unui astfel de sistem de parametri presupune o analiză minuțioasă a jocurilor existente sau trecute.

Dacă **n** nu este determinat într-o manieră unică, numărul jucătorilor își găsește totuși — în practică — o limită superioară. Nu s-au văzut, de exemplu, niciodată 360 de puști jucînd șotron.

Noțiunea de jucător se poate și ea pune în discu-

Numărul de jucători			
n = 1	n = 2	n = 4	n = nedeterminat
puzzle fliper	Morpion GO şah	Belotă căluşei Djambi	şotron bile Bacalaureat loto

ţie. Apriori, se pare că a juca înseamnă a putea lua unele decizii care pot influenţa derularea jocului. Se poate limita un joc la contemplarea unui proces sau la desăvîrşirea mecanică a unor gesturi prefixate? Sîntem obligaţi să răspundem afirmativ.

Jucătorul de loto nu face decît să plaseze un pion pe un carton, la anunţul numărului său, ceea ce nu necesită decît puţină atenţie. Jucătorul de jocuri mecanice nu are de luat decît o decizie, aceea de a juca, adică de a acţiona mînerul maşinii. Jocuri, jocuri...

Spaţiul ludic. Acţiunea unui jucător va consta adesea — dacă nu totdeauna — în a se deplasa (sau a deplasa ceva reprezentîndu-l) într-un anume spaţiu pe care îl vom numi «spaţiu ludic».

Fiecare punct al acestui spaţiu este o poziţie de joc şi rolul fiecărui jucător este de a face să evolueze jocul de la o poziţie la alta. De fapt ansamblul poziţiilor posibile ale unui joc la un moment dat este definit pornind de la alte două ansambluri: terenul de joc şi obiectele de joc.

Locul ocupat de obiectele de joc pe terenul de joc determină poziţia de joc.

La rugby terenul de joc este de tip continuu (interiorul unui anumit dreptunghi): «obiectele» jocului sînt în număr de 31. La Morpion terenul este de tip discret, reprezentat prin ansamblul intersecţiilor unui caroiaj: obiectele jocului sînt două ansambluri de pioni aşezaţi alternativ.

Se pot astfel defini mari clase de jocuri de reflecţie. Morpionul e reprezentativ pentru o clasă unde terenul este o tablă — de şah sau o reţea — iar obiectele de joc sînt pioni (de forme sau culori diferite).

O altă clasă importantă este cea unde terenul de joc este figurat sau nu printr-un ansamblu de foi albe de hîrtie şi unde obiectele de joc sînt litere sau cuvinte pe care jucătorii trebuie să le aşeze deasupra.

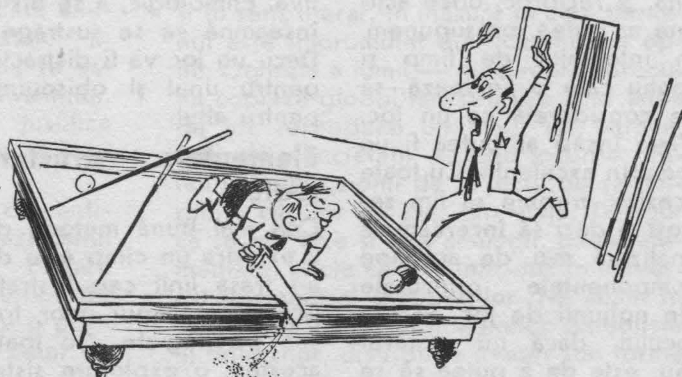
În categoria jocurilor de cărţi (cărora le aparţine «Bridgeul» dar şi «Dominoul») obiectele jocului sînt evident cărţile; terenul este constituit din mîinile fiecărui jucător, pe de-o parte şi din covorul de joc (masa) pe care se pun cărţile, pe de altă parte.

Perioada ludică. Timpul în care se derulează acţiunile jocului poate fi de natură continuă, ca de exemplu fotbalul. Poate fi compus, de asemenea, din lovituri (tururi) succesive. În acest din urmă caz, jucătorii vor opera fiecare la rîndul lor («Belotă», «Morpion») sau simultan.

Numărul de tururi (sau durata jocului) este în unele cazuri fixată apriori (la rugby două reprize de 40 minute; la Bridge, după licitaţie, 13 tururi fiecare). În altele, sfîrşitul partidei apare atunci cînd au fost atinse unele posibilităţi ale spaţiului ludic. Este firesc să denumim **obiectiv** ansamblul acestor poziţii (la şah, obiectivul este o poziţie de mat: la «Nim» este situaţia «nici un obiect pe masă»). Cîştigător este adesea cel care atinge obiectivul, dar nu este un lucru valabil totdeauna.

Traiectoriile ludice. Odată ce terenul, obiectele jocului şi perioada au fost precizate, regulile jocului enunţă deplasările permise în spaţiul ludic.

Regulile definesc mai întîi **poziţia iniţială,** dacă aceasta este fixată în mod



normativ; dacă nu, ele indică tehnica de obținere a ei. La șah poziția inițială este fixată, la «Morpion» de asemenea (masa este goală); la «Belotă» poziția inițială este determinată de întîmplare. Interesul unor jocuri rezidă, de fapt, în variabilitatea acestei poziții. Regulile indică, de asemenea, **ansamblul alegerilor posibile** pentru un jucător care trebuie să acționeze pornind de la poziția rezultată din acțiunile precedente.

Se pot enunța în general regulile de deplasare fără referință explicită la o poziție anume: la șah, de exemplu, se enunță deplasările posibile ale fiecărui pion. Uneori (destul de rar) deplasările posibile depind nu numai de pozițiile de joc ci și de derularea jocului care a dus la acea poziție.

Criteriile ludice. Important într-un joc este totuși să cîștigi: rezultatul obținut de fiecare jucător este măsurat de un criteriu indicînd cîștigul său. Acest criteriu poate fi de două feluri:

— **non-gradual:** nu are decît două valori «cîștigat» și «pierdut»:

— **gradual:** poate lua valori numerice diverse, astfel încît cel care a cîștigat o poate face mai degajat sau nu; la 100 m plat, timpul folosit pentru a atinge obiectivul constituie criteriul. În cazul unei gradări, criteriul poate fi, de asemenea, **final** sau **traiectorial.** Este final dacă valoarea sa nu depinde decît de poziția finală a jocului; este traiectorial dacă are valoare la fiecare poziție a jocului și dacă valoarea sa finală este în funcție de ansamblul de puncte de pe traiectoria parcursă.

Am degajat astfel un ansamblu de elemente descriptive pe care le-am rezumat într-un tablou:

Parametri		Tipuri de valori ale parametrilor
Număr de jucători		1, 2 sau 3
Spațiu	teren	— suprafață continuă — masă (ansamblu de căsuțe structurate, constituind eventual o rețea).
	obiecte	— jucătorii înșiși — și' sau cărți — și' sau pioni — și' sau diferite obiecte
Perioadă		— continuă sau în tururi. — acțiunea simultană sau nu a jucătorilor — fixată sau joc cu obiectiv.
Traiectorie		— poziție inițială fixată sau variabilă — reguli de deplasare sau alegeri posibile ale fiecărui jucător
Criteriu		— gradual sau nu — final sau traiectorial

Întîmplarea și informația

Aceste elemente sînt de ajuns pentru a descrie complet jocurile de reflecție pe care am putea să le considerăm drept «pure». Este vorba de «Dame», «GO» și toate jocurile cu pioni, casse-tete șah etc. De altfel aceste jocuri sînt considerate puțin prea intelectuale, dacă nu obositoare. Noțiunea de divertisment nu este totdeauna prezentă evident.

Se observă deci cum tradiția a introdus unele constituente venind să contrabalanseze ponderea reflecției metodice în procesul ludic. Acești constituenți, care dau bătaie de cap, sînt în număr de doi: **întîmplarea** și **informația** (sau mai bine zis lipsa de informație); aceștia pot interveni apriori asupra fiecăruia dintre parametrii descriptivi, dînd, conform punctului lor de impact și importanței, stilul diferitelor clase de jocuri.

La nivelul **informației,** adică al cunoștinței fiecărui jucător, al fiecărui parametru, semnalăm următoarele exemple: în majoritatea jocurilor de cărți, fiecare jucător cunoaște numai o parte a componentelor poziției (vede obiectele din mîna sa dar nu și pe cele ale celorlalți jucători). Adesea este deci vorba despre poziția anumitor obiecte care nu este cunoscută de toți jucătorii.

În ceea ce privește **întîmplarea,** intervenția sa se situează adesea la nivelul **traiectoriilor:** în jocurile de cărți, ea fixează poziția inițială. Dar putem să ne imaginăm cu ușurință jocuri unde întîmplarea vine să modifice criteriul sau perioada și poate chiar terenul sau obiectele de joc.

Înlănțuirea jocurilor

Există numeroase jocuri unde o partidă completă constă într-o înlănțuire de subpartide; regula propriu-zisă este atunci cea care conduce subpartidele, funcționarea partidei complete fiind redusă la o combinare a criteriilor fiecărei subpartide.
În alte cazuri pluralitatea regulilor fiecărei subpartide este înscrisă în însăși natura jocului (ex. decatlonul).
În aceste cazuri (suită de subpartide) jucătorii subjocului și ai suprajocului sînt aceiași. Nu este același lucru în cazul unui «turneu» sau «campionat». Campionatul de fotbal, de exemplu, este un joc cu zeci de jucători (un jucător = o echipă): fiecare «mînă» este o partidă și această partidă este ea însăși un joc (continuu) cu 22 de jucători. Regulile subjocului pe care îl constituie un meci sînt cele ale fotbalului; regulile suprajocului care guvernează campionatul sînt reguli numerice și de clasament.

Către noi jocuri.

Care poate fi interesul încercării de formalizare puțin prea teoretică pe care am încercat-o? Nu este lipsit de importanță să dispunem de o schemă descriptivă punînd mai clar în evidență componentele structurale ale unui joc. Cel care a obosit încercînd să înțeleagă regulile prost expuse ale unui joc oarecare își va da seama imediat. Se va obține un mare avantaj, în multe cazuri, dacă enunțarea regulilor va ține seama în mod succesiv de diferiți parametri: teren, obiecte, relațiile eventuale între ele (poziție), perioadă (obiectiv eventual), poziție inițială mișcări posibile și alegeri lăsate jucătorilor, criterii (și deci scopuri) ale jocului, momente și locuri de intervenție ale întîmplării, informația reală a fiecărui jucător, înlănțuirea subpartidelor sau fazelor diferitelor jocuri...
Analiza morfologică a început, mai ales, cu posibilitatea inventării unor noi jocuri; îndepărtăm bineînțeles, pseudoinvențiile constînd în schimbarea formei terenului sau a obiectelor unui joc.
A crea un joc ar fi, după cum am văzut, umplerea «găurilor» clasificării. Plecînd de la un joc dat s-au putut sau se vor putea modifica astfel elementele următoare:

- **numărul de jucători** — astfel s-a născut ideea șahului cu trei și patru jucători, necesitînd crearea unei table hexagonale;
- **terenul** — astfel s-a dezvoltat desigur clasa țintarului (moara în spațiu de ex.);
- **obiectele** — astfel s-a diversificat clasa jocurilor de pioni (de ex. la reversi, pionii sînt albi pe o parte și negri pe alta și își schimbă proprietarul conform unor circumstanțe particulare care permit returnarea lor). Semnalăm aici clasa jocurilor simulative (adesea denumite de societate), unde terenul și obiectele sînt schematizări ale terenului și obiectelor reale mai complexe (aceste jocuri se inventează după imaginea activităților dominante ale lumii la un moment dat);
- **succesiunea și oprirea turilor;**
- **traiectoriile** — variația minimă a distribuțiilor inițiale, a regulilor de deplasare sau de alegere a permis multiplicarea jocurilor existente (sînt cazurile cele mai frecvente);
- **criteriul** — ne putem gîndi la ce ar putea fi șahul dacă am hotărî că învingătorul este cel care are cel mai mare număr de piese în momentul cînd intervine poziția de mat;
- se modifică mai mult spiritul unui joc introducînd **întîmplarea sau lipsa de informație** în anumite puncte ale regulilor. Deplasarea pionilor, analog damelor, comandată printr-un proces aleatoriu indicînd numărul de căsuțe permis, a fost și ea exploatată;
- se găsesc jocuri chiar și mai simpliste imaginînd **lipsa de informație a jucătorilor asupra altor elemente decît obiectele de joc sau poziției inițiale.** Au apărut recent jocuri de strategie unde terenul, criteriul și chiar numărul jucătorilor nu este cunoscut inițial. De semnalat încă unele încercări unde chiar regulile de deplasare trebuie descoperite de jucători.

UMOR

DE LA NETRIMIȘII NOȘTRI SPECIALI PRIN SATELIT, PRIN TELEX, PRIN TELEFON ȘI DE LA OM LA OM.

CHICAGO

Primăria orașului Chicago a hotărît instalarea unui post telefonic special, prevăzut cu un robot care să răspundă invariabil miilor de curioși: «Nu, orașul nostru nu este locul de naștere al jocului GO. Identitatea ultimei silabe din numele orașului cu cea a denumirii jocului, care vă interesează, este o simplă coincidență».

REBUS-CITY

Pentru a nu perturba circulația din perimetrul orașului, autoritățile au interzis cu desăvîrșire agenților de circulație să mai dezlege cuvinte încrucișate atît timp cît sînt în post. Decizia a produs o mare satisfacție atît în rîndurile conducătorilor auto cît și a pietonilor. Nu se cunoaște încă reacția agenților de circulație. Vom reveni.

PARIS

Întrebat care este secretul nemaipomenitelor sale succese consecutive în materie de Scrabble, Jean Lelong-Dumur a răspuns: «Simplu! Deviza mea: nimeni nu este răspunzător de nimic în afară de ceilalți care sînt capabili de tot. Iar eu sînt dintre aceștia».

CANBERRA

Soții John și Mary Scrabletown au avut neplăcuta surpriză să constate că primul cuvînt rostit de odrasla lor, Dick, n-a fost nici «mamă» nici «tată», cum ar fi fost de așteptat, ci «rebus», îndeletnicire pe care ambii părinți o detestă, fapt pentru care au încredințat cazul unei agenții de detectivi amatori.

PEȘTERA MIRESII

Mare a fost surprinderea echipei de speologi, condusă de savantul M. B., cînd, zilele trecute, a găsit, chiar în mijlocul peșterii de mai sus, o piesă identificată imediat ca făcînd parte din cunoscutul joc «GO». În cursul unei scurte discuții înflăcărate pe marginea acestui eveniment, de cert interes științific, s-a făcut propunerea ca, pe viitor, denumirea peșterii să fie schimbată din «Peștera miresii» în «Peștera Mirgo» adică MIR de la mireasă și GO de la jocul GO. Urmează ca propunerea să fie înaintată și, eventual, aprobată oficial de Asociația jucătorilor de GO în peșteri, cu sediul la Altamira.

BOLINTINU DIN VALE

Mai mulți localnici, pasionați ai jocului de table, au hotărît să înființeze un cerc permanent de cultură și distracție, în scopul popularizării acestui joc logic, care să-și desfășoare activitatea, zilnic și organizat, după un program care se va stabili ulterior. Deocamdată, în unanimitate, a fost aleasă denumirea sub care va funcționa viitorul cerc: Alea iacta est! (zarurile au fost aruncate). Urăm entuziaștilor mult succes în trecerea Rubiconului.

PITEȘTI

Cunoscutul loc cu ecou din pădurea Trivale, situat în marginea acestei localități argeșene, a suferit o importantă modificare. De cîtva timp, indiferent de cele ce-i sînt adresate, atît de turiști cît și de localnici, zidul cu pricina răspunde: «Poartă-n casă!». Se pare că acest răspuns se datorează numărului mare de amatori de table care populează aleile pădurii, explicație care ni se pare perfect logică.

KALABUMBA — BAMBA

Exact sub stînca denumită «Colțul de fildeș», din cauza formei sale perfect sferice, a fost găsită o criptogramă anagramată datînd, după prime dar sumare aprecieri, din Neolitic.
Date fiind dimensiunile neobișnuite cît și faptul că de-a lungul timpului, intemperiile și-au spus cuvîntul pricinuindu-i mari eroziuni, mai ales la bază, se așteaptă mijloace tehnice adecvate pentru a o putea transporta în condiții optime la muzeul din capitală și a o așeza alături de celelalte piese de mare interes științific.

BUCUREȘTI — CONSTANȚA, km 123

Aflăm în ultimul moment că partida de șah-revanșă dintre A. F. din Găești și G. L. din Satu-Mare, popoșiți întîmplător pe malul Dunării, pentru a-și spăla autoturismele, s-a terminat tot la egalitate, astfel că cei doi au hotărît ca învingătorul să fie desemnat abia după executarea loviturilor de la 11 metri.

MARSILIA

Filiala locală a Uniunii internaționale a combatanților anti-colesterol a făcut publică o moțiune de protest împotriva deprinderii (din păcate foarte uzitată) de a se servi dulciuri jucătorilor de Scrabble în timpul desfășurării partidelor și mai ales în timpul pauzelor. Totodată, moțiunea lor mai propune ca 2gr. 70% de colesterol să constituie limita admisă atît în întîlnirile amicale (prietenești) cît și la concursurile oficiale, atît pentru jucători cît și pentru chibiți. În schimbul dulciurilor se propune consumul moderat de pește, de preferință sub formă de saramură.

VÎRFUL CU DOR

Zilele acestea, un impresionant grup de turiști, aflați mai mult sau mai puțin întîmplător la cabană, fiind obligați la nemișcare de o ploaie torențială, au imaginat următorul joc montan: În holul din fața recepției, grupul se împarte în două jumătăți, aproximativ egale, care se așază fața-n față, avînd grijă să nu depășească linia imaginară care pleacă de la ușa intrării principale și se oprește în dreptul telefonului public, momentan defect. Fiecare jucător are în mînă o lingură plină cu apă, copiii sub 10 ani avînd dreptul la o linguriță. La un semn al arbitrului de joc, ales dintre cei mai experimentați alpiniști (dacă sînt; dacă nu, nu), jucătorii ambelor echipe încep, cît mai tare posibil, să hălăduiască: O LA LA RI RII ș.a.m.d. pînă la paroxismul total, avînd grijă totodată să nu verse un strop de apă; în caz contrar, jucătorul în cauză iese din joc. Jocul nu se întrerupe decît în clipa cînd, din păcate, năvălesc urșii să facă liniște. Cîștigător este declarat jucătorul care, în acel moment, are lingura cea mai plină.

COMUNA SĂLCUȚA DE MIJLOC (între Sălcuța de sus și Sălcuța de jos)

Partida finală de șah dintre A. C. și V. M., disputată pînă la un moment dat în cadrul concursului local «Cel mai bun cîștigă și dă o bere», a fost întreruptă și, apoi, cu acordul ambelor părți, amînată «sine die». Motivul îl constituie faptul că, vrînd să dea mutarea în plic (lucru perfect permis de regulament), V. M. nu a avut la îndemînă un plic, organizatorii motivînd că vînzătoarea de la papetăria din localitate și-a cerut transferul în capitală și că, pînă la aprobare, și-a lut concediul legal de maternitate, fiind ocupată cu pregătirile de nuntă. Este foarte probabil, însă, că nunta fiind cu dar, plicurile nu vor lipsi așa că putem spera să vedem, totuși, sfîrșitul partidei pînă la maximum 3—4 luni, termen în cadrul căruia vînzătoarea cu pricina a promis că-și găsește un mire.



JECO JOCURI EDUCATIVE COLECTIVE VA OFERA

DOMILIT

D E L A F

«Jocurile alfabetice sînt esența esențelor jocurilor. Strîns legate de vorbirea însăși, ele sînt de o diversitate infinită», spune P. Berloquin într-un număr din revista **Science et Vie.**

Domilit-ul este un alt exemplu de succes din această arie. Principiul jocului e oarecum același: să se realizeze cuvinte (încrucișate sau în prelungirea unor cuvinte depuse deja pe masă la tururile anterioare) cu ajutorul unor litere (distribuite aleator la jocurile de două sau mai multe persoane) **înscrise pe niște cubulețe de lemn.** Și aici este noutatea, interesantă logic și deosebit de atractivă estetic: jocul propriu-zis constă din 96 de cubulețe de lemn, cu latura de 2 cm, pe care sînt (piro) gravate cinci litere plus un semn special folosit pentru a marca înlănțuirea cuvintelor construite în prelungire.

Regulamentul jocului realizat de RECOOP, ne îndeamnă să practicăm trei tipuri de jocuri cu aceste cubulețe: două competitive și unul solitar.

În legătură cu Domilitul se pot formula însă nenumărate alte probleme interesante, unele de tip rebusistic, altele logice, combinatoriale. Iată cîteva asemenea încercări:

1. Să se așeze mai multe cubulețe unul deasupra altuia, formînd un turn, astfel încît pe fiecare dintre cele patru fețe laterale ale lui să obținem cuvinte cu sens (citite de sus în jos). Performanța este cu atît mai valoroasă cu cît turnul este format din mai multe cubulețe.

2. Să se așeze cubulețele pentru a forma un cub (cu latura de 2, 3 sau 4 cubulețe; un cub $5 \times 5 \times 5$ are volumul prea mare pentru a putea fi realizat), avînd următoarea proprietate: oricare două fețe lipite (de pe două cubulețe vecine) să fie marcate cu același semn.

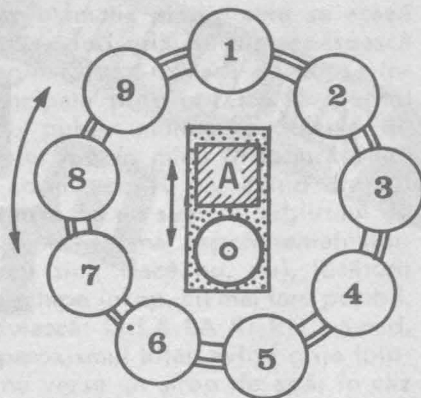
3. Formați un pătrat de cubulețe (sau un dreptunghi) astfel încît fiecare dintre cele două fețe ale sale să reprezinte cîte un careu de cuvinte încrucișate corect. Bineînțeles, cu cît careul va fi mai mare cu atît va fi mai valoros.

4. Să alegem șase cubulețe identice (marcate cu aceleași litere, dispuse identic). Se poate forma cu ele un turn pe pereții căruia să apară cîte șase semne distincte? Răspunsul este afirmativ. Încercați, nu este deloc greu. Să complicăm însă problema, cerînd ca oricare două fețe lipite să fie marcate la fel. Avem cinci asemenea perechi de fețe. Mai este problema rezolvabilă? Răspunsul este negativ. Într-adevăr, să așezăm un cubuleț pe masă, apoi încă unul deasupra lui, cu fețele comune identice. Asta înseamnă că cele patru fețe laterale ale celor două cubulețe sînt marcate cu aceleași litere. Dacă așezăm deasupra încă un cubuleț, acesta va avea aceleași fețe laterale ca și cubul al doilea, deci toate cele trei piese vor avea aceleași semne la exterior. Și așa mai departe. Patru cubulețe vor putea fi așezate într-un turn cu fețele laterale conținînd toate cele patru semne, dar al cincilea cubuleț va da neapărat o dublură. Patru este înălțimea maximă posibilă.

5. Să alegem acum opt cubulețe identice și să ne propunem să realizăm cu ele un cub $2 \times 2 \times 2$ în condițiile problemei 2 (cu fețele lipite marcate identic). Problema are soluție. S-o complicăm însă, cerînd ca pe fiecare față a cubului să apară cîte patru semne distincte. Din nou o problemă fără soluție; mai mult, nici măcar o jumătate de cub nu poate fi realizată în aceste condiții.

VA INTERESEAZĂ ACEST JOC

TELEFONUL MAGIC



Imaginați-vă un dispozitiv cum este cel din figura alăturată, constînd din 10 piese circulare numerotate — ca la telefon — cu cifrele 0, 1, 2 ... 9 și așezate, nouă dintre ele, pe un suport circular traversat de o «punte» interioară, în care poate sta a zecea piesă și un «dreptunghi de antrenare» (notat cu A în figură). Piesele de pe suportul circular pot fi deplasate de-a lungul circumferinței. O mișcare suplimentară poate fi însă realizată prin intermediul punții, anume, o piesă de pe cerc poate fi împinsă spre dreptunghiul A, acesta va împinge piesa din capătul lui și aceasta va intra în suportul circular. Este apoi posibilă mișcarea în sens invers, eventual după rotirea pieselor pe cerc. (La fiecare moment numai o piesă se va afla deci pe punte). Mutarea anterioară va putea fi folosită pentru a schimba ordinea pieselor de pe circumferință.

Ca la orice joc de permutare, pot fi formulate două probleme asupra «telefonului» nostru: fie să plecăm de la o dispunere întîmplătoare a pieselor și să încercăm să le ordonăm (ca în figură sau altfel) prin mutări regulamentare fie să plecăm de la ordinea din figură, să o stricăm prin mutări arbitrare și apoi să încercăm să revenim la configurația inițială.

A doua problemă are totdeauna soluție (și pentru orice joc de permutare): refăcînd drumul invers celui care a amestecat piesele, se poate reveni la configurația de plecare. Care a fost acel drum, asta este adevărata problemă.

Prima problemă ar putea să nu aibă soluție (amintiți-vă de jocul «14—15» al lui Sam Loyd, la care numai configurațiile care corespund unor permutări cu un număr par de inversiuni sînt accesibile). În cazul nostru și această problemă are însă totdeauna soluție. Justificarea acestei afirmații poate fi găsită în numărul din iulie 1986 al revistei **Știință și tehnică** și ea comportă doi pași: observația că mutările elementare fie nu schimbă paritatea permutării pieselor (deplasările pe cerc, de exemplu), fie pot realiza permutări impare (folosirea punții). În plus, există o secvență de mutări care realizează interschimbarea a două piese vecine și prin compunerea unor asemenea interschimbări se poate realiza orice permutare dorită.

Pentru a da un exemplu de asemena secvență să remarcăm faptul că, reținînd numai operațiile care au loc asupra punții, toate mișcările de piese sînt bine determinate (introducerea unei piese în punte presupune așezarea ei prealabilă în dreptul dreptunghiului de antrenare și în felul acesta poziția tuturor pieselor de pe cerc este cunoscută). În aceste condiții, să considerăm secvența

$\pi = 1, 8, 0, 1, 8, 0, 5, 1, 8, 5, 0$

(cifrele notează introducerea în puncte a pieselor corespunzătoare).

Plecînd de la permutara inițială, aceste mutări conduc la permutarea.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

deci realizează interschimbare 4 <—>5. Compunînd adecvat asemenea operații, pentru pozițiile care ne interesează, se poate realiza orice permutare a celor 9 piese de pe cerc, implicit a tuturor celor 10 piese ale jocului (pentru a interschimba între ele alte piese decît 4 și 5 trebuie să rotim piesele de pe cerc pînă ce aducem în pozițiile 4, 5 piesele avute în vedere).

MUTA PATRATUL



Jocul se compune dintr-o cutie în care sînt așezate patru pătrate mici (notate cu 1, 2, 3, 4), șase dreptunghiuri (notate cu 5, 6, 7, 8, 9, 10) și un pătrat mare (notat cu 0). Scoțînd din cutie fie un dreptunghi fie două pătrate mici, se creează loc pentru a deplasa piesele rămase (prin alunecare), modificîndu-le astfel configurația. Problemele care se cer rezolvate privesc deplasarea pătratului mare din anumite poziții de plecare în anumite locuri din cutie (de obicei, dispunerea finală a celorlalte piese nu ne interesează). Patru asemenea probleme vă sînt propuse în figurile 1, 2, 3 și 4.

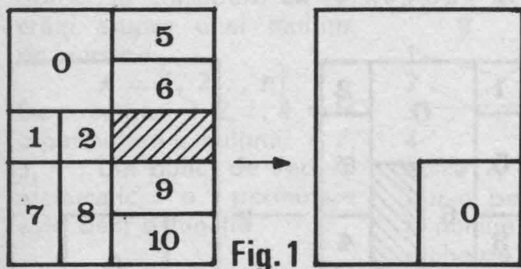


Fig. 1

Este greu de dat o metodă generală de rezolvare a acestor probleme. O indicație strategică este folosirea adecvată a pătratelor mici, în sensul deplasării lor înaintea pătratului 0 (sînt mai ușor de manevrat în poziții dificile). Pe de altă parte, o posibilitate sigură (dar excesiv de laborioasă) de rezolvare este identificarea configurațiilor accesibile din poziția de start, eventual a tuturor configurațiilor posibile, și legarea lor în perechi atunci cînd se poate trece de la una la alta printr-o mutare regulamentară. Orice drum care leagă configurația de start de cea dorită descrie o cale de rezolvare (o soluție).

În cele ce urmează vom prezenta direct soluțiile celor patru probleme:

Problema 1:

1. 1 și 2 la dreapta
2. 0 în jos
3. 5 la stînga
4. 6 în sus
5. 1 în sus și la dreapta
6. 0 la dreapta
7. 7 în sus
8. 8, 9 și 10 la stînga
9. 1 și 2 în jos
10. 0 și 7 la dreapta
11. 8 în sus
12. 9 și 10 la stînga
13. 1 la stînga și în jos
14. 0 și 6 în jos
15. 5 la dreapta
16. 7, 8, 9 și 10 în sus
17. 1 și 2 la stînga
18. 0 în jos

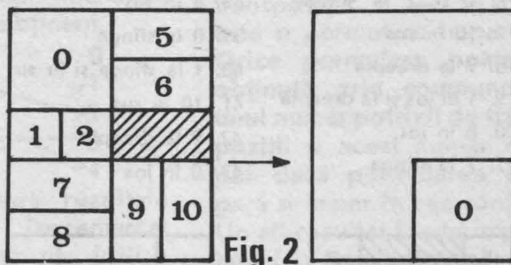


Fig. 2

Problema 2:

1. 1 și 2 la dreapta
2. 0 în jos
3. 5 la stînga
4. 6, 1, 2, 9și 10 în sus
5. 8 la dreapta
6. 0 și 7 în jos
7. 1 și 2 la stînga
8. 6 în jos
9. 5 la dreapta
10. 2 în sus și la stînga
11. 5 și 6 la stînga
12. 10 în sus
13. 0 și 9 la dreapta
14. 1 și 2 în jos
15. 5, 6 și 10 la stîng
16. 9 în sus
17. 0 la dreapta
18. 1 la dreapta și în sus
19. 7 în sus
20. 8 la stînga
21. 0 în jos

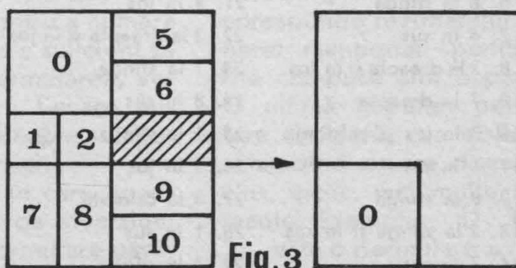


Fig. 3

Problema 3:

1. 1și 2 la dreapta
2. 0 în jos
3. 5 la stînga
4. 6 în sus
5. 1 în sus și la dreapta
6. 0 la dreapta
7. 7 în sus
8. 8, 9 și 10 la stînga
9. 1 și 2 în jos
10. 0 și 7 la dreapta
11. 8 în sus
12. 9 și 1 la stînga
13. 2 în sus
14. 10 la stînga
15. 9 în jos
16. 1 și 2 la stînga
17. 10 în sus
18. 9 la dreapta
19. 1 în jos și la dreapta
20. 8 în jos
21. 7 la stînga
22. 1 și 2 în sus
23. 8 la dreapta
24. 7 în jos
25. 2 la stînga și în jos
26. 1, 2, 7 și 8 în sus
27. 9 la stînga
28. 0 și 10 în jos
29. 1 și 2 la dreapta
30. 5 în jos
31. 6 la stînga
32. 2 în sus și la dreapta
33. 5 și 6 la dreapta
34. 7 în sus
35. 0 și 8 la stînga
36. 1 și 2 în jos
37. 5, 6 și 7 la dreapta
38. 8 în sus
39. 0 la stînga
40. 1 la stînga și în sus
41. 10 în sus
42. 9 la dreapta
43. 0 în jos

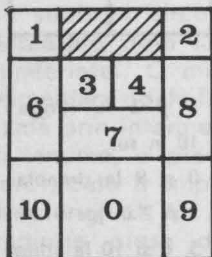


Fig.4

Problema 4:

1. 1 și 2 spre mijloc
2. 6 și 8 în sus
3. 7 la stînga
4. 4 în jos și la dreapta
5. 2 în jos
6. 8 la stînga
7. 4 în sus
8. 2 la dreapta și în sus
9. 7 la dreapta
10. 3 în jos și la stînga
11. 1 în jos
12. 8 la stînga
13. 2 la stînga și în sus
14. 7 în sus
15. 1 și 3 la dreapta
16. 6 și 8 în jos
17. 4 și 2 la stînga
18. 7 în sus
19. 3 în sus și la dreapta
20. 8 la dreapta
21. 4 în jos
22. 2 la dreapta și în jos
23. 7 la stînga
24. 8 în sus
25. 1 la stînga
26. 3 în jos
27. 8 la dreapta
28. 1 în sus
29. 3 la stînga
30. 8 în jos
31. 1 la dreapta
32. 3 în sus
33. 6, 4 și 2 la dreapta
34. 10 în sus
35. 0 la stînga
36. 2, 3 și 4 în jos
37. 1 la stînga și în jos
38. 7 la dreapta
39. 6 și 10 în sus
40. 0 în sus
41. 4 la stînga
42. 2 în jos și la stînga
43. 3 în jos
44. 0 la dreapta
45. 10 în jos
46. 6 la stînga
47. 1 la stînga și în sus
48. 0 în sus
49. 3 în sus și la stînga
50. 9 la stînga
51. 8 în jos
52. 0 la dreapta
53. 2 și 3 în sus
54. 4 la dreapta și în sus
55. 1, 2, 3, 4, 6 și 10 în jos
56. 7 la stînga
57. 0 în sus
58. 3 la dreapta
59. 1 în jos și la dreapta
60. 4 și 2 în sus
61. 8 și 9 la stînga
62. 3 în jos
63. 1 la dreapta și în jos
64. 0 în jos
65. 7 la dreapta
66. 2 în sus și la stînga
67. 4 în sus
68. 0 la stînga
69. 1 și 3 în sus
70. 8, 9 și 10 la dreapta
71. 6 în jos
72. 0 la stînga
73. 1 la stînga și în jos
74. 7 în sus
75. 4 și 2 la dreapta
76. 0 în sus
77. 1 și 3 la stînga
78. 7 în jos
79. 2 în jos și la dreapta
80. 0 la dreapta

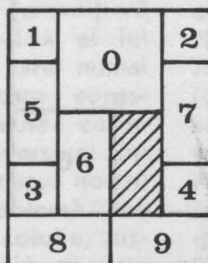


Fig.5

Se spune că, fără indicații, aceste probleme pot fi rezolvate în aproximativ 20 de minute, 35 de minute, două ore și, respectiv, cinci ore. Soluțiile anterioare par a confirma aceste estimări.

În figura 5 vă propunem încă o problemă, lăsîndu-vă dumneavoastră plăcerea găsirii soluției (mai ales că problema este și foarte dificilă). Și desigur, vă puteți imagina și singuri probleme asemănătoare (cu mențiunea că există și probleme nerezolvabile, ceea ce, bineînțeles, este foarte greu de demonstrat).

jocurile și matematica

O SCURTĂ „LECȚIE" DESPRE PERMUTĂRI

Deoarece numeroase jocuri solitare (începînd cu cubul Rubik și terminînd cu pătratul magic al elevului Traian Predan) fac apel la teoria grupurilor de permutări pentru rezolvare (de fapt, pentru a vedea dacă toate configurațiile posibile sînt accesibile dintr-o configurație dată), o oarecare inițiere în domeniu va fi foarte utilă atît creatorilor de jocuri cît și «consumatorilor». Și, desigur, cititorilor lucrării de față. Bineînțeles, nu e nevoie de «teorie» (definiții riguroase, demonstrații etc.) ci de o prezentare informală, pentru a clarifica terminologia și a puncta cîteva rezultate mai frecvent utilizate.

Cînd vorbim despre permutări ne gîndim imediat la o mulțime finită și ordonată de obiecte. Orice schimbare a ordinii este numită «permutare». De obicei se consideră că lucrăm asupra unei mulțimi de numere

$$\mathbf{A} = \{1, 2, \ldots, \mathbf{n}\}$$

De exemplu, 3, 2, 1, 4 este o permutare a mulțimii 1, 2, 3, 4 . Din punct de vedere matematic, o permutare este deci o funcție

$$\mathbf{f}: \mathbf{A} - \mathbf{A}$$

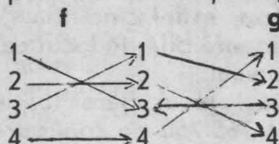
cu proprietatea că $\mathbf{f}(\mathbf{A}) = \mathbf{A}$ (toate numerele din **A** sînt puse de funcția **f** în relație cu numere din **A** și la numere distincte corespund numere distincte).

În exemplul anterior avem $\mathbf{f}(1) = 3$, $\mathbf{f}(2) = 2$, $\mathbf{f}(3) = 1$, $\mathbf{f}(4) = 4$. Concepute astfel, două sau mai multe permutări ale unei mulțimi **A** pot fi «compuse», aplicate una după alta. De pildă, dacă ne dăm și permutarea

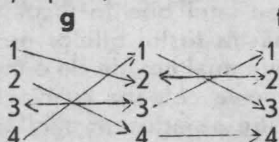
$\mathbf{g}: \{1, 2, 3, 4\} - \{1, 2, 3, 4\}$

definită prin

$\mathbf{g}(1) = 2$, $\mathbf{g}(2) = 4$, $\mathbf{g}(3) = 3$, $\mathbf{g}(4) = 1$ compunînd-o cu permutarea **f** obținem,



deci permutarea rezultată este 3, 4, 2, 1 . De remarcat că dacă aplicam mai întîi **g** și apoi **f**, rezultatul era altul:



adică {2, 4, 1, 3}.

Într-o permutare oarecare, **f**, numim **inversiune** o pereche de numere **(i, j)** astfel încît $\mathbf{i} < \mathbf{j}$ și $\mathbf{f}(\mathbf{i}) > \mathbf{f}(\mathbf{j})$. De exemplu, în permutarea **f** anterioară avem următoarele trei inversiuni:

$(1, 2) \rightarrow \mathbf{f}(1) = 3 > \mathbf{f}(2) = 2$

$(1, 3) \rightarrow \mathbf{f}(1) = 3 > \mathbf{f}(3) = 1$

$(2, 3) \rightarrow \mathbf{f}(2) = 2 > \mathbf{f}(3) = 1$

Se vede că pentru a număra inversiunile este suficient să parcurgem permutarea, verificînd pentru fiecare număr dacă la dreapta sa apar numere mai mici.

O permutare în care apare un număr par de inversiuni se numește permutare **pară**; o permutare în care apare un număr impar de inversiuni se numește permutare **impară**.

Permutarea **f** este impară. În permutarea **g** ({2, 4, 3, 1}) apar 4 inversiuni, deci ea este o permutare pară: (2, 1), (4, 3), (4, 1), (3, 1).

Interschimbarea a două elemente într-o mulțime ordonată se numește **transpoziție. Orice transpoziție este o permutare impară** (rețineți acest lucru).

Exemplu:

{1, 5, 3, 4, 2}

este o permutare a mulțimii {1, 2, 3, 4, 5} obținută prin transpoziția 2 → 5 (deci este o permutare impară).

Orice permutare poate fi obținută prin compunerea unui număr potrivit de transpoziții și acest număr este par dacă permutarea este pară și impar în caz contrar.

Un alt rezultat foarte important (cu frecvente aplicații) este următorul: **prin compunerea a două permutări de aceeași paritate se obține o permutare pară; prin compunerea a două permutări de parități diferite se obține o permutare impară.** Pe scurt,

par + par = par

impar + impar = par

par + impar = impar

adică exact ca în cazul adunării numerelor naturale.

În exemplul anterior, permutarea **f.g** conține 5 inversiuni, iar **g.f** conține 3 inversiuni (verificați), ceea ce corespunde rezultatului general menționat: permutările compuse sînt impare.

O ultimă noțiune: **permutare circulară,** cea obținută schimbînd pe un drum închis, ciclic, mai multe elemente. Exemplu: {1, 3, 4, 2} este o permutare a mul-

ţimii (1, 2, 3, 4) obţinută prin permutarea circulară a elementelor 2, 3, 4. Orice permutare circulară a trei elemente este pară (poate fi obţinută prin două transpoziţii succesive).

În abordarea unui joc (pe care bănuim că-l putem «dezlega» în acest cadru) trebuie mai întîi să-i numerotăm piesele (implicit, locurile ocupate de ele iniţial şi aceasta va fi ordinea «citirii» permutărilor ulterioare), eventual şi «locurile goale», apoi să identificăm mişcările elementare, să le scriem permutările aferente şi în cele din urmă să studiem aceste permutări (paritatea lor) în speranţa descoperirii unor regularităţi (numai permutări pare, permutări de aceeaşi paritate aşezate în perechi etc.). Cînd asemenea regularităţi există, de obicei numai permutările pare ale pieselor jocului sînt accesibile din configuraţia iniţială (care are zero inversiuni, deci este pară). În caz contrar, s-ar putea ca toate configuraţiile să fie accesibile.

În oricare dintre aceste situaţii este apoi necesar să găsim permutările concrete («formulele») care rezolvă jocul. Ceea ce se poate face prin încercări sistematice, efectuînd serii de mişcări «cît mai frumoase» (greu de spus ce înseamnă asta, dar toate jocurile interesante au rezolvări «armonioase» şi se poate conta din plin pe acest lucru), pe care să le consemnăm pe hîrtie, împreună cu efectul lor, pentru a le putea combina, reproduce, inversa etc. Totul cu multă răbdare şi inspiraţie.

JOCURI EDUCATIVE JECO COLECTIVE VA OFERA

breloc cu bile

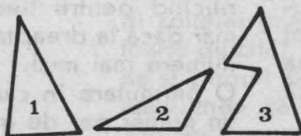
De fapt, există mai multe jocuri similare din punct de vedere constructiv şi echivalente logic pe care le putem grupa sub acest nume, toate variante simplificate ale **Turnul Babilon** — pe care îl presupunem cunoscut — Jocurile la care ne referim arată ca nişte cilindri pe generatoarele cărora sînt aşezate bile colorate, formînd etaje care se pot roti unele în raport cu celelalte. Există, desigur, şi un loc gol. Uneori, în locul bilelor sînt folosite plăcuţe colorate.

Şi la noi în comerţ există asemenea jocuri, brelocul avînd patru coloane, fiecare cu cîte patru bile colorate. Apar astfel cinci etaje, cel superior putînd conţine o singură bilă, în locul ce va rămîne gol după restaurarea jocului.

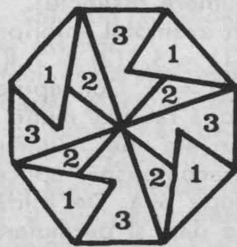
Deşi jocul pare foarte «mic», pe el sînt posibile 15.765.750 de configuraţii. Rezolvarea nu este însă de «calibrul» acestui număr. Într-adevăr, schimbînd locul gol cu fiecare bilă în parte, fiecare bilă poate fi adusă la locul ei dintr-o singură mutare (o mutare constă deci din rotirea a două «jumătăţi» ale cilindrului, împingerea unei bile în locul gol şi rotirea inversă, pentru a păstra restul bilelor neschimbate). Spre final pooate fi eventual nevoie de o mutare în plus, dacă am completat cumva coloana cu cinci locuri înaintea celorlalte (trebuie să aducem o bilă aici pentru a crea un loc gol în altă parte).

Ţinînd seama că locul unde trebuie să ajungă fiecare coloană nu este fixat (culorile pot fi interschimbate), putem conta iniţial pe existenţa a cel puţin patru bile aflate la locul lor, deci numai 12 dintre ele trebuie mutate, ceea ce, cum am văzut, cere cel mult 13 mutări. Este acest număr optim? O primă problemă pentru cititor.

Priviţi cele trei forme neregulate: 1, 2 şi 3 din figura de mai jos. Puteţi compune un octogon regulat, folosind cîte patru bucăţi din fiecare!



Rezolvare:



total 10

Jocul numit astfel în magazinele noastre constă dintr-un cilindru pe care sînt montate patru inele mobile pe care sînt înscrise cifrele 1, 2, 3, 4 astfel încît pot fi formate cu ele 12 coloane de cifre de-a lungul cilindrului. Problema care se pune este de a roti cele patru inele în așa fel încît pe fiecare coloană suma cifrelor să fie 10. Cifrele de pe fiecare cerc sînt indicate în desen (pentru a preciza un «început» al fiecărui cerc, am ales cîte o «dublă»). Luînd ca reper primul cerc, rămîn a fi rotite celelalte trei, ceea ce conduce la 1728 de configurații posibile. Dintre ele, numai una reprezintă soluția jocului, anume cea în care cercul al doilea este deplasat spre stînga cu 7 poziții, al treilea rămîne pe loc, iar ultimul este deplasat cu 8 poziții.

1	1	2	4	2	2	3	2	2	3	2	4
1	1	3	3	2	2	1	3	4	2	1	4
3	3	2	4	1	4	2	3	4	2	4	1
3	3	4	2	1	3	2	4	3	2	4	1

Este greu de imaginat o cale mai scurtă decît încercările sistematice de rezolvare a acestui joc. În orice caz, nefiind vorba despre un număr prea mare de variante, ele pot fi examinate pe rînd pînă la obținerea soluției (fixăm primele trei cercuri și îl mișcăm pe al patrulea), în speranța obținerii soluției; dacă nu reușim, rotim cu un pas cercul al treilea și din nou încercăm toate pozițiile cercului al patrulea; continuăm astfel pînă rotim o dată complet cercul al treilea, după care rotim cu o poziție cercul al doilea și reluăm operațiunea de la ultimul cerc; continuăm astfel pînă la obținerea soluției.

Jocurile și jucăriile produse de RECOOP sub emblema JECO pot fi procurate din toate magazinele cooperativelor de producție, achiziții și desfacere a mărfurilor din toate localitățile din țară.
În București, ultimele noutăți se găsesc la magazinele RECOOP din: B-dul Republicii nr. 80 A, Calea Moșilor nr. 135, Str. 13 Decembrie nr. 26, precum și la micromagazinele din holurile teatrelor «Ion Creangă» și «Țăndărică», la magazinul «Jeco» din pasajul Victoriei — Calea Victoriei nr. 16—18.
La cerere, jocurile pot fi expediate la domiciliu prin unitățile «Comerțului prin coletărie» sau «Cartea prin poștă», Str. Sergent Nuțu Ion, nr. 8—12, sector 5, cod 76324, București. Se onorează comenzi în valoare totală de minimum 100 de lei, cu plata ramburs la primirea coletului.
Sugestii privind jocurile lansate sau crearea de noi jocuri precum și comenzi din partea unităților comerciale se primesc la RECOOP, Str. Sf. Ștefan nr. 21, sector 2, cod 70306, București, tel. 13.81.75, 25.04.50 și 13.62.60. Telex 10 393.
Comenzile din partea creșelor și grădinițelor se pot onora de RECOOP cu plata în numerar, prin CEC sau virament.

JOCURI EDUCATIVE JECO COLECTIVE VA OFERA



ŞAHUL ŞI CIBERNETICA

O activitate în plină dezvoltare: şahul computaţional

Oricîte deosebiri ar putea fi identificate între şah şi matematică, cert este că au multe elemente comune. Să fie oare o simplă întîmplare faptul că primii doi campioni mondiali de şah, Steinitz şi Lasker, au fost matematicieni-creatori ale căror nume s-au înscris în istoria algebrei moderne? Ca şi gîndirea matematică, gîndirea şahistă este puternic marcată de capacitatea deductivă. Este foarte interesant, din acest punct de vedere, chiar limbajul pe care-l folosesc comentatorii jocului de şah. Ei vorbesc deseori despre puterea de calcul şi explică uneori victoria unui şahist prin puterea sa superioară de calcul faţă de aceea a adversarului. Dar despre ce calcul este vorba aici? Fireşte, nu de calculul numeric, ci de un calcul logic, de natură combinatorială. Dar tocmai acest calcul logic s-a situat pe primul plan al atenţiei matematicienilor începînd cu deceniul al patrulea al secolului nostru.

Englezul A. M. Turing a fondat un calcul pur simbolic, faţă de care calculul numeric, tradiţional, este un caz particular. Acelaşi calcul cu simboluri de natură nespecificată a apărut şi în alte variante, cum ar fi funcţiile recursive studiate de S. C. Kleene, Kurt Godel şi alţii şi algoritmii normali introduşi de A.A. Markov. Aceste teorii au constituit fundamentele pe care s-a dezvoltat ulterior utilizarea calculatoarelor electronice. Un calculator electronic efectuează calcule logico-simbolice şi numai prin intermediul lor realizează şi calcule numerice. În aceste condiţii era firesc să se încerce programarea la calculator a jocului de şah. A luat astfel fiinţă şi s-a dezvoltat tot mai mult şahul computaţional, despre care vom vorbi în cele ce urmează.

Şahul la congresele internaţionale de cibernetică

Am în faţă circulara lansată de Organizaţia Mondială de Sisteme Generale şi Cibernetică în legătură cu cel de al şaptelea congres internaţional al ei, din septembrie 1987, ţinut la Londra. Lista temelor începe cu «Inteligenţa artificială», specificîndu-se că sînt incluse aici şi sistemele expert şi şahul computaţional. Dincolo de interesul manifestat de cercetătorii în domeniul inteligenţei artificile, există un imens interes popular pentru şahul pe calculator. În 1977 a luat fiinţă Asociaţia Internaţională de Şah Computaţional, reprezentînd Organizaţia Internaţională de Şah Computaţional aflată în strînsă legătură atît cu Association of Computing Machines şi International Federation of Information Processing cît şi cu Federaţia Internaţională de Şah. Asociaţia Internaţională de Şah Computaţional publică trimestrial o revistă, organizează o dată la trei ani un campionat mondial de şah cu calculatorul şi stimulează cercetarea în acest domeniu. Chiar din aceste informaţii sumare se desprinde uşor ideea unei transformări de anvergură care s-a produs prin trecerea de la şahul uman la şahul de calculator. Atîta timp cît şahul nu a utilizat nici o «proteză», el nu a depăşit statutul său de joc, de divertisment. Prin

realizarea unor programe care transferă calcultorului o parte tot mai mare a gîndirii șahiste, ceea ce era un simplu joc devine și o problemă de cercetare științifică, o problemă care nu interesează numai pe șahiști, ci pe toți specialiștii în inteligență artificială. Șahul computațional devine un adevărat laborator în care se plămădesc probabil idei care ar putea fertiliza gîndirea economică, de planificare, strategia unor activități de conducere sau de altă natură.

Două evenimente importante

Interesul tot mai mare pe care pasionații șahului îl manifestă pentru șahul de calculator se explică prin două evenimente care au marcat ultimul deceniu: **dezvoltarea programelor de șah** competitive cu jucători umani de valoare și **producerea și comercializarea** jocurilor portabile de șah computațional. Acestor «jucării», care nici prea scumpe nu sînt, cu greu le rezistă pasionații de nivel mijlociu ai jocului de șah. Prima carte dedicată legăturilor dintre șah și calculator pare să fie aceea publicată de David Levy (**Chess and Computers,** Computer Science Press, Potomac, Maryland, 1976). Au urmat multe altele, dintre care se detașează ca rezonanță aceea a lui D. Levy și M. Newborn (**More Chess and Computers,** Computer Science Press, Potomac, Maryland, 1980). Mai important este însă faptul că revistele de «Inteligență artificială», cibernetică, informatică publică tot mai frecvent articole de cercetare privind șahul computațional. Prin aceasta șahul se deschide spre lumea științei. În istoria culturii este frecventă situația în care o preocupare apărută în legătură cu o anumită problemă se dovedește ulterior relevantă într-o altă problemă, cu totul diferită. Nu cumva s-ar putea încadra în acest scenariu și evoluția șahului? Metamorfoza ludicului în știință nu ar fi la prima sa manifestare.

Pariul cu inteligența mașinii

Tocmai acesta pare să constituie pariul lui David Levy, despre care s-a vorbit atîta. El și-a propus să cîștige interesul specialiștilor în «Inteligența Artificială» și se pare că a reușit. Jocul de șah om-calculator este legat de numele său. Într-o carte a sa, relatează că în august 1968 participa la o consfătuire de «Inteligență artificială» la Universitatea din Edinburgh. La un cocktail s-a angajat într-o partidă de șah cu John McCarthy, profesor de «Inteligență artificială» la Universitatea din Standford și una dintre autoritățile mondiale în materie. Levy a cîștigat partida dar McCarthy i-a prezis că în aproximativ 10 ani va fi învins de un program de calculator. Levy s-a simțit aproape jignit. Campion de șah al Scoției în acel moment, el vedea un adevărat afront într-o declarație atît de categorică, făcută de cineva care nici măcar nu era un expert în jocul de șah. Levy i-a propus lui McCarthy un pariu a cărui valoare a crescut pînă la 1250 de lire sterline, după ce la opinia lui Levy, de neîncredere într-o dezvoltare atît de rapidă a șahului de calculator, se raliaseră profesori de informatică de renume ca: Donald Michie, Seymour Papert și Ed. Kozdrowicki. Mulți ani pariul părea cîștigat de Levy și ai săi. Nu se configura la orizont un program care să poată rivaliza cu un maestru internațional cum era încă atunci David Levy. Însă în 1976 a apărut așa-numitul program «Șah 4,5» elaborat de doi cercetători de la Universitatea Northwestern, David Slate și Larry Atkin, un program de șah care, fără a fi invincibil, constituia totuși un progres esențial față de programele anterioare. Levy credea, însă, că performanțele programului «Șah 4,5» erau datorate nu atît calităților propriu-zis șahiste cît reacțiilor emoționale pe care le determina la oponenții săi umani. Pariul lui Levy cu McCarthy era că, începînd cu 1968, timp de zece ani, nu va fi învins de nici un program de calculator.

Întîlnirea decisivă

În august 1978, cînd se apropia termenul pariului, a avut loc, la Toronto, întîlnirea decisivă a lui Levy cu programul «Șah 4,7», un succesor al lui «Șah 4,5». Întîlnirea consta din 6 partide. Pentru a cîștiga pariul, Levy trebuia să acumuleze măcar trei puncte (adică jumătate din punctele posibile). Întîlnirea a avut o desfășurare

dramatică. Prima partidă s-a încheiat cu un rezultat egal, ceea ce constituia deja o performanță, deoarece era prima oară cînd un program de calculator reușea să facă față unui maestru internațional. Însă în următoarele două partide Levy a repurtat victoria. Îl mai despărțea jumătate de punct de cîștigarea pariului. În aceste condiții Levy a considerat că are un avantaj suficient pentru a-și permite să experimenteze noi strategii. Dar a eșuat, pierzînd partida a patra. În partida a cincea, Levy, prudent, revine la stilul său defensiv și obține victoria, cîștigînd astfel întîlnirea cu 3,5 la 1,5 și, totodată, pariul contra lui McCarthy. Acesta din urmă, împreună cu cecul cîștigător, îi trimite lui Levy o scrisoare în care își exprimă impresia că dacă Levy ar fi pierdut meciul cu «forța brutală» a unui program de calculator, el, McCarthy, n-ar fi văzut în aceasta un merit științific al inteligenței artificiale. Levy a propus un nou pariu, de zece mii de dolari, avînd ca termen anul 1984, dar a declarat că nu îndrăznește să propună un termen mai depărtat decît acesta. Nu știm ce s-a întîmplat în continuare. În urmă cu vreo șase ani, fundația Fredkin a oferit un premiu de 100.000 de dolari primului program de calculator care va învinge pe campionul lumii la șah. Un astfel de program nu a apărut încă. Dar într-o discuție recentă cu maestrul internațional de șah, profesorul universitar Dolphi Drimer, mi-a împărtășit părerea că într-un viitor nu prea îndepărtat, poate începutul secolului următor, șahul computațional va obține întîietatea, fapt care va determina o revizuire a sistemului competițional în șah.

Prima strategie a lui Shannon

Nu este lipsit de interes să urmărim strategiile care se află la baza șahului computațional. Creatorul «Teoriei Informației», Claude Shannon (**Programming a computer to play chess,**) Philosophy Magazine, seria 7, vol,. 41, 1950, p. 250—275) a identificat trei posibile strategii de construire a unui program de calculator pentru jocul de șah. Prima strategie constă în căutarea tuturor mișcărilor posibile pînă la o adîncime prestabilită și evaluarea pozițiilor rezultante. A doua strategie elimină din arborele de mișcări pe acelea care intuitiv par a nu merita să fie luate în considerare. A treia strategie este orientată asupra obiectivului urmărit, dar Shannon nu dă indicații în această privință. Cele mai multe programe de șah, printre care și programul «Şah 4,7», contra căruia Levy a obținut victoria, adoptă prima strategie. Aceste programe combină două procedee, pentru a decide mișcarea aleasă. Primul procedeu este o căutare de tipul «minimax» în arborele tuturor șirurilor de mișcări posibile pînă la o anumită adîncime. Al doilea procedeu constă într-o «evaluare statică» a întregii situații de pe tabla de șah. Necesitatea de a opri analiza la o adîncime prestabilită este determinată de faptul că arborele tuturor alegerilor posibile este, la șah, considerabil mai mare decît numărul electronilor din univers. În programul «Şah 4,7» se examinează uneori un milion și jumătate de poziții terminale, înainte de a se alege o mișcare. Adîncimea pînă la care se analizează situația este egală cu 8 în faza de mijloc a unei partide și cu 12 în faza finală, cînd numărul de ramificații ale arborelui de căutare este mai mic.

Evaluarea statică preconizată acordă, de multe ori, o pondere principală avantajului material (cine are pe tabla de joc piese mai multe și mai bune). Se consideră însă și mobilitatea pieselor, organizarea pionilor și controlul pătratelor de pe tabla de joc. Funcția de evaluare statică trebuie evaluată rapid, deci e bine să fie exprimată cît mai simplu, de exemplu printr-un număr care estimează cît de favorabilă este o anumită poziție particulară.

Performanțe computaționale în jocul de mijloc

În ceea ce privește cea de a doua strategie, care nu ia în considerare toate mișcările posibile în fiecare poziție ci selectează unele mutări «mai bune», urmărindu-le în consecințele lor, poate fi programată la calculator. Pînă în prezent nu a fost testată cu succes, datorită timpului necesar pentru selectarea mutărilor studiate și riscului reprezentat de omiterea

unei mutări aparent neinteresante, dar în fapt promițătoare. Într-o variantă relativ recentă, cum ar fi «Şah 4,9», programul de calculator poate examina milioane de poziții pentru a decide care piesă să fie jucată.
Cercetările de psihologia șahului au arătat că, chiar marii maeștri internaționali nu iau în considerare mai mult de circa o sută de poziții la fiecare mutare. Un mare șahist intuiește selecția preconizată de calculator. Nici cea de a treia strategie discutată de Shannon nu a putut fi (încă) valorificată computațional. Un mare maestru se comportă ca și cum, după ce a ajuns la nodul terminal al consecințelor unei mișcări, experiența itinerarului respectiv este comunicată tuturor căutărilor ulterioare; tocmai o atare abilitate nu a putut încă să fie încorporată mașinii printr-un algoritm adecvat. Din acest punct de vedere, pînă în 1981 performanța algoritmică maximă era aceea a programului PARADISE al lui David Wilken; denumirea programului este o prescurtare a lui Pattern Recognition Applied to Directing Search (**Using patterns and plans in chess,** Artificial Intelligence, 14 1980, p. 165—203). Un fapt remarcabil în acest nou program îl constituie rezolvarea în proporție de 97% a dificultăților de reprezentare algoritmică a strategiei și tacticii de mijloc la șah (așa cum au fost prezentate de F. Reinfell în **Winn a Chess,** Dover Books, New York, 1958), prin reducerea la cîteva zeci de variante a sutelor sau miilor de poziții care trebuiau altfel inspectate. Se știe că teoria șahistă, foarte bogată în materie de deschideri și finaluri, este mai puțin dezvoltată în ceea ce privește jocul de mijloc. Este de așteptat ca dezvoltarea șahului computațional să fie din ce în ce mai utilă teoriei generale a șahului.

Cînd va deveni calculatorul un mare maestru?

În cartea sa cu Newborn, Levy este încă circumspect în ceea ce privește această problemă. Atîta vreme cît «Inteligența artificială» nu va realiza un progres uriaș în simularea algoritmică a procesului de formare a conceptelor, va fi imposibil pentru un program de șah măcar să-l înțeleagă dacă nu să-l învingă pe Fisher, crede Levy. Ne aflăm într-un moment (este vorba de anul 1980) cînd, rulînd pe cele mai rapide calculatoare, cel mai bun program de șah rămîne totuși în urma subtilităților unui campion mondial. Însă Robert E. Filman (**Computers and Chess,** The Mathematical Intelligencer, vol. 3 1981, nr. 2, p. 71—75), de la care am preluat multe din ideile articolului de față, este de părere că Levy manifestă o anumită lipsă de înțelegere. Poate că niciodată un calculator nu va avea abilitatea de dezvoltare conceptuală necesară pentru a juca la nivelul lui Fisher. Dar atunci nici Levy nu o va avea. Levy pare a spune: «Dacă un calculator poate face asta, atunci asta nu mai e inteligență.» De îndată ce un lucru devine programabil, el nu ne mai impresionează. Există o teoremă glumeață a lui Tessler după care «Inteligența artificială» este tot ceea ce încă nu s-a realizat. Simplul fapt că tehnicile brute de explorare conferă mașinii o abilitate șahistă superioară marei majorități a oamenilor, care joacă șah, nu este o realizare considerabilă?
Un alt cercetător în domeniul șahului computațional, Hans Berliner (**A Chronology of Computer Chess and its Literature,** Artificial Intelligence, 10 1978, p. 201—214), fost campion mondial al șahului prin corespondență, exprimă părerea după care șahul n-ar fi atît un joc conceptual cît unul de căutare exhaustivă. Polemica continuă.
În legătură cu ideea exprimată conform căreia șahul computațional poate contribui la dezvoltarea teoriei șahiste, să menționăm o inovație în deschidere datorată programului «Şah 4,6». Se mai semnalează unele idei privind ameliorări ale regulilor de joc. În șah, dacă o aceeași poziție se repetă de trei ori, se declară remiză. Programatorii, capabili să distingă piesele pe cale nesemantică, și-au pus problema: Dacă cele două turnuri și-au schimbat locurile în mod repetat, este vorba de o remiză? O altă problemă: Dacă nici un pion nu avansează și, după 50 de mutări, nici o piesă nu este capturată, este permis să se ceară remiza?. Programele de calculator au pus în discuție legitimitatea numărului 50 care apare aici. Şahul și «Inteligența artificială» se provoacă reciproc!

CAII ZBURĂTORI

Pe prima linie a tablei de șah se așază patru cai, la întîmplare. Ei vor fi mutați alternativ de cei doi jucători, dar numai înainte și lateral nu și înapoi (sînt deci admise șase dintre cele opt mutări posibile — la mijlocul tablei — pentru un cal de șah. Cîmpurile a8, d8, g8 sînt marcate într-un fel sau altul. Primul jucător care aduce un cal aici, cîștigă partida. La fiecare mutare este deplasat un singur cal, oricare dintre cei patru, cu condiția să nu se inverseze ultima mutare a adversarului; desigur, într-o căsuță a tablei nu se pot afla doi cai deodată.

DUELUL PIONILOR

Jocul este cunoscut și sub numele de «Șahul lui Dawson», după numele inventatorului. Se folosește o tablă caroiată, de dimensiuni $3 \times n$; pe prima linie se așază un șir de pioni albi iar pe linia a treia un șir de pioni negri. Pionii se mută și se capturează ca la șah, iar captura este obligatorie. Primul jucător care nu mai poate muta pierde (are toți pionii, care i-au mai rămas, blocați fie de pioni adverși fie de marginea tablei și nici o captură nu mai este posibilă). În funcție de numărul de coloane ale tablei se poate spune de la început cine este cîștigătorul, dar analiza nu este deloc simplă, deci partidele reale, cu cel puțin 8—10 coloane, rămîn interesante.



PERSPICACITATE
Întrebare: ce credeți, gospodina din imagine se gîndește la partida de SCRABBLE de peste două zile în timp ce bate maioneza?



PERSPICACITATE
Întrebat fiind dacă în timpul concertului se gîndește și la cea de-a doua pasiune a sa, rebusul, ce credeți că a răspuns inegalabilul dirijor?

(Răspunsuri la pag. 204)

碁 go

ALTE DOUĂ PARTIDE DISPUTATE ÎN TURNEUL CLUJ-NAPOCA

Urmărirea și rejucarea unor partide interesante este una dintre căile cele mai eficiente de perfecționare în GO. Iar dacă partidele între jucători foarte puternici nu pot fi, în general, înțelese cu adevărat decît tot de jucătorii de GO foarte puternici, partidele de amatori sînt pline de învățăminte pentru jucătorii aflați în ascensiune, cum este cazul cu marea majoritate a cititorilor lucrării de față. Prezentăm de aceea alte două partide desfășurate cu ocazia turneului individual organizat la Cluj-Napoca între 1 și 4 mai 1986 («Cupa tineretului»), una încheiată cu o mare surpriză și una cu un rezultat «normal», ținînd seama de puterea de joc a participanților. Comentariile aparțin chiar jucătorilor implicați în aceste partide. Spre deosebire de restul lucrării, de această dată, mutările vor fi indicate prin coordonate, ceea ce face și necesară și ușoară urmărirea partidelor pas cu pas, pe o tablă de joc.

Prima partidă a opus, cu negrele, pe liceanul brașovean L. Calotă lui A. Venczel, 3-dan, din Timișoara. Primele 196 de mutări sînt următoarele (sînt numerotate efectiv numai mutările negrului):

1. R16 — D17
3. C4 — Q3
5. E3 — P16
7. C15 — D12
9. D14 — Q14
11. P17 — O17
13. Q17 — N16
15. F16 — E16
17. E15 — F17
19. G16 — G17
21. H16 — J17
23. C10 — C13
25. B17 — B18
27. C18 — C17
29. A18 — B19
31. B16 — D18
33. E12 — D11
35. D9 — E11
37. F12 — F11
39. G12 — G11
41. H12 — H11
43. J12 — E5
45. D6 — D5
47. C5 — E6
49. D7 — F3
51. E4 — F4
53. S14 — R13
55. Q5 — R7
57. R3 — R5
59. Q4 — R4
61. R6 — Q6
63. S6 — S3
65. R2 — S5
67. S7 — S2
69. T5 — S4
71. Q2 — P3
73. P5 — P6
75. Q5 — P2
77. Q7 — R8
79. Q8 — O6
81. N6 — P8
83. Q9 — O8
85. R9 — N5
87. K4 — N4
89. G6 — F2
91. E2 — F5

93. F8 — H5
95. J6 — H6
97. H7 — J5
99. K5 — J7
101. K6 — G7
103. H8 — F7
105. G8 — J11
107. H3 — J3
109. J4 — H4
111. G5 — G4
113. H2 — L2
115. K2 — J2
117. K3 — K7
119. L7 — K8
121. L8 — K9
123. J1 — G1
125. D4 — E1
127. D2 — L3
129. L7 — L9
131. M9 — N9
133. M8 — M10
135. G2 — L4
137. D1 — L1
139. H1 — S10
141. R11 — S12
143. R12 — S11
145. R10 — S9
147. S8 — S13
149. Q13 — P11
151. R14 — Q12
153. P13 — N13
155. P15 — P14
157. O14 — Q15
159. O13 — O15
161. N14 — M14
163. N12 — M13
165. O11 — N15
167. O12 — P10
169. O10 — P9
173. T9 — T8
175. T7 — T10
177. S15 — T10
179. T8 — T12
181. T15 — M12
183. T13 — E7
185. E8 — T15
187. O7 — P7
189. T13 — G14
191. B14 — T14
193. J14 — P12
195. T13 — J15

Comentarii de A. Venczel:
1—5: Partida începe echilibrat, cu ocuparea de către ambii jucători a unor poziţii strategice importante.
6: Atac bun al albului.
7: Nu prea inspirat, permiţînd secvenţa 8—14, care aduce avantaj albului; negrul este închis în colţul din dreapta-sus, iar albul obţine o influenţă foarte mare spre marginea de sus şi spre centru.
15—23: Cu un simţ foarte bun al jocului, negrul sesizează dezavantajul şi cu această secvenţă reechilibrează jocul, prezentînd albului prima surpriză de joc strategic bine gîndit.
24, 25: Corecte.
26: Ar fi fost mai bine la F12, presînd asupra grupului negru din stînga-sus şi completînd influenţa foarte mare spre centru.
33—43: Secvenţă obligatorie.
44: Atac bun al albului.
45—54: După această secvenţă, albul consideră partida cîştigată. Negrul avea un avantaj de aproximativ 10 puncte la teritorii efectiv ocupate, albul în schimb avea o influenţă enormă asupra sfertului de tablă din dreapta-jos.
55: Negrul încearcă să reducă tocmai această influenţă.
56—66: Joseki.
67: Nu respectă josekiul.
68—88: Secvenţă de joc total dezavantajoasă negrului, după care, avînd un avantaj considerabil, albul era sigur de victorie. Acesta a fost momentul psihologic al partidei. Pe baza ultimei secvenţe jucate, albul subapreciază puterea de joc a negrului, ceea ce a dus automat la scăderea efortului de concentrare. Este principalul pericol ce pîndeşte totdeauna pe jucătorul mai tare. Jocului mai lejer şi mai grăbit al albului i se opune concentrarea înzecită şi agresivitatea negrului, ce luptă cu toate puterile pentru viaţă.
89—105: Secvenţă de atac agresiv al negrului, ce duce la separarea celor două grupuri de piese albe din stînga tablei.
106: Pasul fatal. Albul, în loc să-i asigure grupului de jos viaţa, jucînd la J3, îşi întăreşte prin 106 grupul de sus (fără ca acest pas să fie vital pentru acest grup şi pentru partidă), crezînd că se va descurca într-o eventuală luptă în partea de jos. Nu s-a întîmplat aşa. Negrul ocupă punctul vital al grupului de jos cu 107 şi, printr-o luptă perfect dusă la capăt, omoară acest grup.
108—141: Bătălie pe viaţă şi pe moarte.
În ultima parte a partidei, albul încearcă să captureze grupul negru din partea dreaptă a tablei, vrînd să reechilibreze jocul, dar cînd, după o bătălie de maximă concentrare, era pe punctul de a reuşi şi a recîştiga partida pierdută, negrul scapă din strînsoare şi cu aceasta cîştigă.
Albul abandonează la mutarea 199.
Învăţături: Nu subaprecia niciodată puterea adversarului. Să lupţi cu maximă concentrare în orice partidă. («Leul dă totul şi atunci cînd vînează un iepure»). Fii foarte prudent în aprecierea puterii de joc a unui adversar necunoscut; este mai bine să-l consideri mai puternic decît invers.
Sînt sfaturi foarte greu de respectat, deşi sînt vitale

pentru un jucător de GO. Albul a făcut de două ori greşeala să nu respecte aceste învăţăminte şi aceasta l-a costat pierderea partidei.

A doua partidă pe care o prezentăm aici s-a desfăşurat între dr. W. Schmidt, 3-dan, din Timişoara (cu negrele), probabil cel mai vechi jucător de GO din ţara noastră (joacă GO de pe la începutul anilor '40) şi tînărul L. Nuţeanu din Bucureşti, unul dintre jucătorii de GO cu evoluţia cea mai rapidă. (Au fost consemnate primele 215 mutări ale partidei):

1. K10 — D4
3. D10 — Q16
5. Q10 — C17
7. D16 — C16
9. D15 — E18
11. C15 — K17
13. Q4 — O3
15. L4 — R3
17. R4 — Q3
19. P4 — O4
21. P3 — P2
23. O5 — M4
25. M3 — N5
27. O2 — N2
29. O1 — P1
31. N3 — N4
33. Q2 — N1
35. R2 — O6
37. P5 — S3
39. P6 — S2
41. N6 — M6
43. N7 — L3
45. K3 — L2
47. K4 — G3
49. M7 — L6
51. L5 — M5
53. K6 — L7
55. G5 — F5
57. C6 — G6
59. G4 — F4
61. F6 — H5
63. H4 — J4
65. K7 — J3
67. L8 — M2
69. G7 — H6
71 F7 — C5
73. D6 — B5
75. K2 — O16
77. G16 — K14
79. M16 — M17
81. N17 — N16
83. L17 — M18
85. L16 — L18
87. K16 — J17
89. J16 — N13
91. M14 — L12
93. N14 — H15
95. H16 — H12
97. H13 — J13
99. G13 — M13
101. O13 — O12
103. P12 — P13
105. O14 — O11
107. Q12 — L14
109. K12 — K11
111. J11 — L11
113. J12 — L10
115. K9 — O9
117. M9 — O7
119. P7 — Q14
121. M15 — P10
123. Q9 — B7
125. O8 — M10
127. N9 — B10
129. B6 — A6
131. C9 — B9
133. C11 — B12
135. C12 — B13
137. B15 — G18
139. P15 — Q15
141. P16 — P17
143. Q17 — P18
145. R17 — S15
147. R13 — S17
149. H18 — F18
151. J18 — B16
153. K18 — N18
155. S4 — S13
157. S12 — R13
159. R12 — C13
161. D13 — C8
163. D8 — C10
165. D9 — J2
167. J1 — H1
169. K1 — L1
171. K5 — H2
173. T3 — R1
175. T2 — S1
177. B11 — A11
179. A12 — A13
181. D17 — D18
183. A16 — A17
185. A15 — B18
187. C7 — B8
189. A7 — A8
191. A10 — A9
193. D5 — C4
195. S14 — R14
197. T13 — S15
199. T14 — F16
201. F15 — D12
203. D11 — D14
205. E13 — A5
207. C14 — P14
209. O15 — G17
211. H17 — G15
213. E15 — J15
215. K15 — ...

Comentarii (de W. Schmidt şi L. Nuţeanu):
6 era mai bine la 7,
12 la 77 era mai agresiv,
24 la 26, n 27, a 33, n 32, a 31, n 28, a 25, n 24, a 46 era secvenţa corectă,
23 nu este joseki, trebuia la 33,
27, 29, 31 — erori,
36 era mai bine la 38, ameninţînd să joace deasupra lui 38 şi la 37,
39 era mai bine la 40,
40 era mai bine deasupra lui 38,
42 era mai bine deasupra lui 36,
44 este o eroare; corect era la 48,
52 era mai bine la 53,
56 era mai bine la 65 sau deasupra lui 49,
61 era mai bine sub 63,
66 era mai bine la 67 (eroare gravă),
72 era mai bine la 75 (W. Schmidt), deşi atunci negrul joacă alt punct mare de pe tablă, atacînd colţul de la 2 sau 4 (L. Nuţeanu),
75 — yose,
77 era mai bine sub 87,
78 era mai bine sub 87,

90 era mai bine la 93, 92 era mai bine la 93 (aici pierde albul partida — L. Nuțeanu), 94 era mai bine la dreapta lui 93 — albul mai avea o șansă, 96 era mai bine la dreapta lui 93 — idem, 97 era mai bine la 98, 106 era mai bine sub 103 — încă o șansă pentru alb, 108 la 110 dă oare albului șansa să trăiască? (L. Nuțeanu), 124 era mai bine deasupra lui 122 — ultima șansă a albului, 114 era mai bine la 117, 128 era mai bine la 163, 134 era mai bine la 162 etc., dar soarta partidei este decisă: negrul capturează grupul alb din centru (are o mutare înainte) și cîștigă.

VA INTERESEAZA ACEST JOC

COLORAREA HĂRȚII

Jocul amintește de celebra teoremă a celor patru culori, rezolvată acum un deceniu pe calculator, după ce o sută și ceva de ani eforturile bazate pe metode tradiționale se dovediseră infructuoase. Ea spune că orice hartă plană poate fi colorată cu patru culori, astfel încît oricare două regiuni cu o graniță comună au culori diferite. Deoarece două culori nu sînt suficiente pentru o asemenea colorare, devine interesant următorul joc: se desenează o hartă arbitrară, apoi cei doi jucători colorează pe rînd cîte o regiune cu culoarea proprie (se pot marca regiunile cu inițialele celor doi parteneri). Primul care nu mai poate colora o regiune în așa fel încît toate regiunile vecine să fie de culoarea adversarului sau necolorate încă pierde partida. Bineînțeles, jocul este atractiv pentru hărți de dimensiuni rezonabile, nici prea mari, dar nici prea mici (cu 40—50 de regiuni).

COLOANE DE TREI

Se folosesc șase discuri de o culoare și șase de o altă culoare (puluri de table, de exemplu), fiecare jucător avînd cîte o culoare. O partidă are două faze. În prima, se așază pe rînd cîte o piesă proprie, fie pe masă fie deasupra unei piese proprii sau adverse. Pot fi formate coloane de cel mult trei piese înălțime. După introducerea în joc a tuturor pieselor, se trece la faza a doua, cînd, pe rînd, jucătorii mută cîte o piesă proprie, din vîrful unei coloane deasupra altei coloane sau pe masă. Nici acum nu pot fi formate coloane de mai mult de trei piese. Cîștigă cel care reușește să realizeze o coloană de trei piese proprii.

CaleiDoscop de PeRSpicAcitate

1. NOROC

Una din cele mai vechi loterii din Europa este cea din Veneția. Ea se aseamănă cu sistemul de loto din țara noastră, însă practică extragerea a numai patru numere cîștigătoare. Buletinele se completează cu patru numere; cîștigătoare sînt atît buletinele cu patru, cît și cele cu trei, două, sau un singur număr ieșit la extragere.

Cineva a jucat patru buletine completate în felul următor:

29	83	43	65
10	38	16	4
83	16	6	38
38	6	83	54

Cu aceste patru buletine și mult noroc a obținut cîștigul maxim pe care-l putea realiza, adică a avut un buletin cu patru numere, un altul cu trei numere, altul cu două numere și, în sfîrșit, un buletin cu un singur număr cîștigător din cele patru numere extrase. Ce numere au fost extrase din urnă?

2. MUTAREA CALCULATOARELOR

Într-o sală a unei instituții centrale se găsesc opt mari calculatoare, numerotate ca în figura 2 a.

Deoarece ele nu mai corespund pe deplin fluxului tehnologic, s-a hotărît reașezarea lor ca în figura 2 b.

Fig. 2a

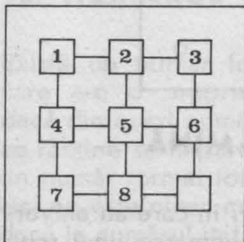
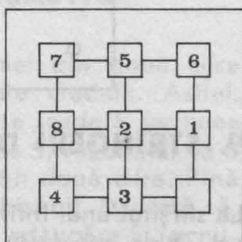


Fig. 2b



Calculatoarele pot fi mutate în compartimentul rămas liber la un moment dat, dar numai pe liniile care leagă între ele compartimentele. Cu alte cuvinte, în poziția alăturată, calculatorul nr. 3 sau cel cu nr. 1 pot fi mutate în locul liber din colțul din dreapta de jos, iar în locul calculatorului nr. 3, de exemplu, poate fi adus unul din calculatoarele nr. 4 sau nr. 2. Cîte mișcări (minimum, firește) sînt necesare pentru a aduce calculatoarele în poziția dorită?

(Atenție! Pentru a nu uita ce mutări ați făcut vă sfătuim să le notați).

3. CERAMICA NEAGRĂ DE MARGINEA

Frumoasa ceramică neagră de Marginea, localitate din preajma Rădăuților, a ajuns bine cunoscută și peste hotare datorită frumuseții și fineții ornamentațiilor sale cu alese motive folclorice. Dar realizarea ei nu-i deloc ușoară, necesitînd o atentă urmărire a operațiilor, mai ales respectarea unei anumite durate de uscare în vederea încrustării și apoi a arderii.

Lîngă cuptorul unui olar se aflau odată 40 de asemenea vase. 28 din ele aveau gata chenarul de jos, 36 pe cel de sus, altele avînd terminate ambele chenare. Fiecare vas avea cel puțin un chenar terminat. Știți care era numărul vaselor complet încrustate?

4. CEASUL DEȘTEPTĂTOR

Cineva avea un ceas deșteptător al cărui arc, fiindcă i se rupsese odată, era mai scurt. Totuși ceasul mergea foarte bine, te puteai bizui pe el, atîta doar că trebuia

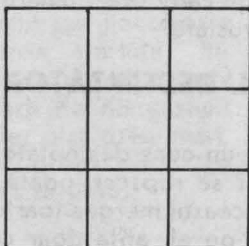
întors mai des, de două ori pe zi, dimineața cînd se trezea posesorul său — totdeauna la aceeași oră — și seara, la ora 22. Seara, cheița cu care era întors ceasul trebuia răsucită de 20 ori, iar dimineața de 10 ori, pentru că atît mai permitea arcul ceasornicului. Cunoscînd toate acestea, puteți afla la ce oră se scula posesorul său?

5. LA VÎNĂTOARE

Un ogar urmărea un iepure. Urechilă avea în avans față de ogar 60 de sărituri, deale sale, iepurești. Nu mai vorbim și de faptul că el era ceva mai iute de picior, făcînd 9 sărituri în același timp în care ogarul făcea doar 6.
În schimb, ogarul, cu picioarele și corpul mai lungi, avea săritura mai mare: 3 sărituri d-ale sale făceau cît 7 ale iepurelui. Va ajunge ogarul iepurele sau acesta din urmă se va distanța și mai mult? Dacă socotiți că-l va ajunge, atunci după cîte sărituri se va întîmpla acest lucru? Iar dacă nu-l va ajunge, atunci cu cîte sărituri se va distanța iepurele după 100 de sărituri ale ogarului?

6. NOUĂ CIFRE

Vedeți careul alăturat? El este cît se poate de banal și totuși vă poate oferi o interesantă problemă de perspicacitate.
Încercați să completați cu cifrele 1—9 fiecare căsuță a careului după următoarea regulă: începeți, de unde doriți, cu cifra 1, apoi într-una din căsuțele învecinate (pe orizontal și pe vertical dar nu și în diagonală) treceți cifra 2. În altă căsuță învecinată (însă nu în diagonală) puneți cifra 3 și așa mai departe; trecînd totdeauna în căsuțe învecinate, plasați toate cifrele. Acum căsuțele vor avea înscrise în ele cîte una din cifrele 1—9.



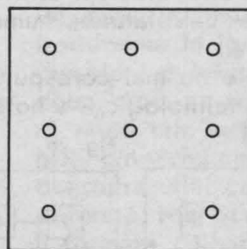
Această completare a căsuțelor nu se face la întîmplare și iată de ce. Cele trei cifre pe care le-ați completat în cele trei căsuțe de sus, pe prima linie orizontală alcătuiesc un număr format din trei cifre. Pe cea de a doua linie orizontală apare iarăși un număr format din trei cifre. Dacă adunați aceste două numere, suma lor trebuie să fie aceea pe care o reprezintă numărul de trei cifre aflat pe cele trei căsuțe de jos, de pe ultima linie orizontală. Încercați!

7. TREI CUTII

Aveți trei cutii identice ca formă. Ele conțin: prima — două mere, a doua — două pere, a treia — un măr și o pară. Dv. nu știți în care dintre cutii se găsesc fructele respective. Pe cele trei cutii este lipită cîte o etichetă. Pe una scrie «două mere», pe cea de-a doua «două pere», iar pe ultima «un măr și o pară». Aceste etichete însă nu sînt lipite pe cutiile cu conținutul pe care-l indică etichetele.
Dacă vi se cere să spuneți ce fructe se află în fiecare cutie, cîte fructe va trebui să scoateți la iveală pentru a afla acest lucru? Bineînțeles, dacă scoateți un fruct dintr-o cutie, nu aveți voie să vă uitați ce fruct a mai rămas înăuntru.

8. SEPARARE

Aveți opt cerculețe plasate în patratul alăturat.
Se cere ca prin trasarea a patru linii drepte și fără să ridicați creionul de pe hîrtie să separați unul de altul toate cele opt cerculețe.



9. STRÎNGERI DE MÎNĂ

La sfîrșitul unei întîlniri în care au aniversat 25 de ani de la terminarea unei școli

de specializare, participanţii şi-au strîns călduros mîinile în semn de rămas bun. Fiecare a dat mîna cu fiecare din ceilalţi, efectuîndu-se astfel 120 strîngeri de mîini. Cîţi participanţi au fost la această întîlnire?

10. STOLURILE

Trei columbofili care locuiau în acelaşi cartier aveau cîte un număr de porumbei, albi şi gri. Fiecare dintre ei avea tot atîţia porumbei albi cît şi gri. De multe ori, stolurile de porumbei se uneau şi zburau împreună. După o vreme, cei trei columbofili au constatat următoarele:
Dacă toţi porumbeii columbofilului întîi se unesc în aer cu porumbeii albi ai celui de-al doilea, numărul întregului stol se ridică la 75. Dacă toţi porumbeii celui de-al doilea columbofil se unesc cu porumbeii albi ai celui de-al treilea, stolul numără 65 de porumbei. În sfîrşit, cînd toţi porumbeii celui de-al treilea columbofil se unesc cu porumbeii albi ai primului, numărul lor se ridică la 55. Cunoscînd aceste elemente, vă rugăm să spuneţi cîţi porumbei avea ficare dintre cei trei columbofili?

11. MONETAR

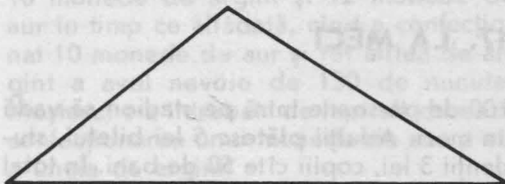
Într-un magazin sătesc, la sfîrşitul zilei, vînzătoarea a constatat că încasase exact 10 000 de lei. Făcînd monetarul pentru a preda banii, ea a observat că nu are nici o monedă de 5 lei şi nici o bancnotă de 25 de lei. Bancnote şi monede avea în total 671. Observă totodată că bancnotele de 50 de lei erau cu una mai mult decît cele de 100 de lei şi că mai avea bancnote de cîte 10 lei, în schimb nici un fel de altfel de bancnote sau monede. Cum arăta monetarul făcut de vînzătoare?

12. NUMĂRUL «ELASTIC»

Există un număr format din două cifre care are o proprietate ciudată. Astfel, dacă din acest număr se scade 6, iar ceea ce rămîne se împarte la 5, rezultatul va fi un număr format tot din două cifre. Pînă aici nu este nimic neobişnuit. Dar iată că, dacă la numărul iniţial adăugăm 5, iar numărul obţinut se împarte de data aceasta cu 6, rezultatul va fi acelaşi, ca în primul caz. Care este acest număr «elastic»?

13. TRANSFORMARE

Ce poate fi mai banal decît acest triunghi pe care-l vedeţi în desenul alăturat? El este un triunghi aşa-numit obtuzunghic, deoarece unul din unghiurile sale este mai mare de 90°.
Încercaţi să trageţi 7 linii în interiorul acestui triunghi, astfel încît să rezulte triunghiuri mai mici care, toate, să aibă unghiurile ascuţite (fără a rămîne nefolosită vreo părticică din interiorul său).



14. SALA DE SPORT

Ştiţi ce dimensiuni are noua sală de sport construită recent în oraşul X? Să vă spunem: înălţimea ei este de 16 m, lăţimea egală cu înălţimea plus jumătate din lungime, iar lungimea cît înălţimea şi lăţimea la un loc.
Care este lungimea sălii de sport?

15. ÎNTREBARE ABSURDĂ?

Să nu vi se pară ciudată întrebarea următoare fiindcă ea, oricît ar părea de absurdă la prima vedere, este totuşi cît se poate de logică. Aşadar, vă întrebăm: există în oraşul Constanţa două persoane care au pe cap acelaşi număr de fire de păr?

16. VOINICUL

Un tînăr halterofil se lăuda că poate ridica cu uşurinţă bara de peste 170 kg, cu toate că el însuşi nu cîntărea mai mult de 82 kg. Într-o zi, plimbîndu-se împreună cu un prieten acest voinic a trecut pe lîngă o mică construcţie căreia i se tencuia faţada. Doi zidari erau pe schelă în dreptul primului etaj; de jos un tînăr

îi alimenta cu mortar, folosind pentru aceasta o găleată ce o ridica cu un scripete simplu, obişnuit: o frînghie şi o roată.

— Ajută-l pe băiat — îi spuse halterofilului prietenul său. Eşti atît de puternic încît poţi ridica dintr-o dată tomberonul cu mortar. Halterofilul se uită la tomberon şi apreciind că nu cîntăreşte mai mult de 120—130 kg, pe cînd el ridica uşor de la pămînt 150—160 de kg, i-a cerut tînărului să lege capătul frînghiei de micul tomberon în care zidarii pregăteau mortarul, pentru a-l ridica cu totul pe schelă. Dar halterofilul nici măcar n-a putut urni tomberonul cu mortar! De ce?

17. LA MECI

100 de persoane intră pe stadion să vadă un meci. Adulţii plătesc 5 lei biletul, studenţii 3 lei, copiii cîte 50 de bani. În total grupul plăteşte 100 lei. Ştim că sînt mai mulţi copii decît adulţi şi mai mulţi adulţi decît studenţi. Cîţi adulţi, studenţi şi copii erau în grup?

18. 300 DE LEI

Aveţi, să spunem, 300 de lei, în diferite monede. Vi se cere să formaţi din aceste monede un anumit număr de grămezi astfel încît, cu ajutorul lor, fără a descompleta vreo grămadă, să puteţi face orice plată de la 1 la 300 de lei.

19. CÎTE PAGINI?

După cîte ştiţi, fiecare carte are paginile numerotate. Pentru a numerota un volum, un tipograf a avut nevoie de 2 985 de cifre. Puteţi socoti cîte pagini a avut în total acest volum?

20. ACELEAŞI NUME

Pe trei tineri îi cheamă Ion, Gheorghe şi Dumitru. Interesant este că şi prenumele lor sînt Ion, Gheorghe şi Dumitru. Nici unul dintre cei trei nu are însă numele la fel cu prenumele. Dacă prenumele lui Gheorghe nu este Dumitru, puteţi afla numele şi prenumele celor trei tineri?

21. SIMPLU ŞI... NU TOCMAI!

La prima vedere problema pe care v-o dăm spre dezlegare nu pare prea grea. Şi totuşi nici chiar atît de simplu nu se poate afla rezultatul.

Iată despre ce este vorba: avem două numere întregi, diferite. Cu ele efectuăm cele patru operaţii — adunarea, scăderea, înmulţirea şi împărţirea. Dacă adunăm rezultatele obţinute la cele patru operaţii obţinem 243. Care sînt cele două numere folosite în operaţii?

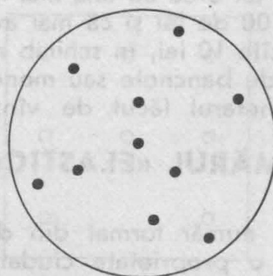
22. ÎN TREN

Odată călătoreau cu trenul cîteva familii, fiecare fiind formată din tată, mamă şi cîte un număr diferit de copii. Una dintre familii avea mai mulţi copii decît toate celelalte familii la un loc. În total, numărul copiilor întrecea numărul părinţilor, dar numărul părinţilor era, la rîndul său, mai mare decît al băieţilor. De asemenea, erau mai mulţi băieţi decît fete, în schimb numărul fetelor îl depăşea pe cel al familiilor.

Cîte familii călătoreau? Cîţi băieţi şi cîte fete erau în total?

23. CU TREI CERCURI

După cum vedeţi, în cercul alăturat sînt plasate zece puncte. Cu ajutorul a trei cercuri mai mici, de aceeaşi dimensiune toate trei, izolaţi cele zece puncte astfel încît nici un punct să nu fie în acelaşi compartiment cu altul.



24. SCĂDERE

Se ştie că adunarea şi scăderea sînt cele mai simple operaţii ale aritmeticii. Şi

totuşi... Dacă vreţi să vă amuzaţi puţin — nu însă fără oarecare bătaie de cap — încercaţi să efectuaţi următoarea scădere: dintr-un număr care are suma cifrelor sale 45, scădeţi un alt număr, compus din aceleaşi cifre (are, desigur, suma cifrelor tot 45) astfel încît restul să aibă (aţi ghicit, probabil!) suma cifrelor tot 45. Cu acest prilej veţi observa şi o «coincidenţă».

25. BĂTRÎNA APĂ MINERALĂ

Cine nu cunoaşte apa minerală de Borsec? De ani şi ani ea este renumită nu numai prin proprietăţile sale curative, ci şi datorită calităţilor care o fac să fie neîntrecută ca apă de masă.
Date oficiale arată că această apă carbogazoasă era mult apreciată încă din 1770. Ea se vindea nu numai în Moldova şi Muntenia ci şi în străinătate, la Budapesta şi Viena. «Transportul apei se făcea în ulcioare de lut bine astupate, pînă la Topliţa, iar de aici, mai departe, pe plute» — arată într-o lucrare a sa D. Antal, unul din cei care au studiat istoria ţinutului care posedă o asemenea mare bogăţie.
Se spune că trei oameni, care se îndeletniceau cu negoţul apei minerale de Borsec, ajunseseră cu ulcioarele lor la tîrgul din Comăneşti, pe Valea Trotuşului. Potrivit unui obicei al celor ce porneau împreună la drum, fiecare din ei avea acelaşi număr de ulcioare. De cum au ajuns la tîrg, au şi fost înconjuraţi de nouă amatori de a cumpăra apa tămăduitoare şi cei trei oameni au vîndut fiecare acelaşi număr de ulcioare, însă nu pe toate cîte le aveau. Cert este că atît cei nouă cumpărători cît şi oamenii care le-au vîndut aveau acum, fiecare, acelaşi număr de ulcioare. Cîte ulcioare de apă de Borsec au adus la tîrg cei trei şi cu cîte a rămas fiecare din ei în aşteptarea următorilor cumpărători?

26. CARE-I SUMA!

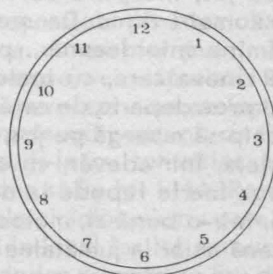
Am o sumă de bani mai mică de 500 de lei. Dacă o împart la 10, îmi rămîne un rest de 9 lei; dacă o împart la 9, restul va fi de 8 lei; dacă o împart la 8, restul este de 7 lei şi aşa mai departe; dacă o împart la 6, 5, 4, 3 sau 2, restul va fi totdeauna mai mic cu o unitate, respectiv 5, 4, 3, 2, 1 lei. Care este această sumă?

27. O VECHE VISTIERIE

Cîndva, la o vistierie urmau să fie bătute manual nişte monede identice ca mărime, dar ca valori diferite, unele fiind de aur, altele din argint. Cele de aur necesitau o mică operaţie suplimentară, care făcea ca timpul pentru finisarea lor să fie puţin mai mare decît cel necesar pentru cele de argint. Unul din meşterii care se îndeletniceau cu această treabă, confecţionînd concomitent atît monede de aur cît şi de argint, în funcţie de pregătirea aliajului respectiv, a constatat la un moment dat că — lucrînd tot timpul la fel de repede —, odată a executat în 180 de minute 16 monede de argint şi 12 monede de aur în timp ce altădată, cînd a confecţionat 10 monede de aur şi tot atîtea de argint a avut nevoie de 130 de minute. Meşterul s-a întrebat: de fapt cît durează confecţionarea unei monede de aur şi cît a uneia de argint?

28. CALEA CEA MAI SCURTĂ

Fireşte, în orice problemă — şi nu numai în probleme — calea cea mai scurtă spre rezolvare este nu numai cea mai frumoasă, dar şi cea mai raţională. Multe probleme de logică, de perspicacitate, de matematică pot fi rezolvate în mai multe feluri; totuşi calea cea mai scurtă nu poate fi întrecută. Sigur, uneori asemenea probleme se pot rezolva şi «băbeşte», cum se spune, dar acest lucru nu numai că răpeşte mai mult timp dar nici nu dă satisfacţia ajungerii la rezultat pe cale raţională.



Vă vom da un exemplu simplu. Iată, în desenul alăturat se vede un ceas (căruia îi lipsesc limbile). Prin cinci linii drepte separaţi pe cadran orele pe care le credeţi de cuviinţă astfel încît, în fiecare

despărțitură creată în felul acesta, suma numerelor care indică orele să fie aceeași.
Nu-i lucru greu. Dar important este să găsiți punctul rațional de pornire.

29. EXPEDIEREA ZIARELOR

Ca de obicei, șareta oficiului poștal comunal pornise spre gară pentru a ridica ziarele. Poștașul conducea cu aceeași viteză ca în fiecare zi pentru a putea ajunge la gară exact la ora fixată. În ziua cînd se petrec cele descrise de noi, ziarele au fost expediate, din anumite cauze, cu un alt tren, care sosea mai devreme decît cel ce le aducea în mod obișnuit.
Cei de la gară, din dorința ca ziarele să ajungă mai devreme la destinație, le-au încărcat într-o căruță ce tocmai se îndrepta spre oficiu. După o jumătate de oră căruța a întîlnit șareta oficiului, care a preluat ziarele.
Deplasîndu-se cu viteza obișnuită, șareta a ajuns la oficiu cu 40 de minute înainte de ora la care sosea în fiecare zi. Știți care este diferența de timp dintre orele de sosire în gară ale celor două trenuri?

30. ÎN PANĂ

Astăzi asistăm la o adevărată goană după timp. Pentru a se deplasa pe o distanță de numai cîteva sute de metri, omul se urcă în tramvai sau în autobuz, ca nu cumva să irosească cîteva minute în plus, cu toate că sînt bine cunoscute neajunsurile sedentarismului; tocmai de aceea mulți își iau angajamentul solemn de a parcurge pe jos, începînd de mîine, cel puțin doi kilometri zilnic. Dar pentru unii «mîine» rămîne întotdeauna... pe mîine.
Cunosc pe cineva care, cu toate că face serviciul nu prea departe de casă, nu vrea în nici un chip să meargă pe jos, ci numai cu motocicleta. Într-adevăr, cu acest mijloc se ajunge foarte repede la destinație. Dar iată că, într-o bună zi, motocicleta i-a rămas în pană chiar la jumătatea distanței dintre casă și serviciu, iar omul nostru a trebuit să-și continue drumul pe jos, împingînd și motocicleta. Pînă la jumătatea drumului, unde i s-a defectat motocicleta, el s-a deplasat cu o viteză de circa cincisprezece ori mai mare decît în cazul în care ar fi mers pe jos, fără motocicletă; în continuare a parcurs cealaltă jumătate a drumului cu o viteză de două ori mai mică decît viteza cu care s-ar fi deplasat singur pe jos. Precizați dacă a fost necesar mai mult sau mai puțin timp pentru a străbate întreaga distanță în comparație cu timpul necesar pentru deplasarea fără motocicletă.

31 VINIFICAȚIE

În trei butoaie sînt cantități diferite de vin. Din butoiul care conține cea mai mare cantitate se toarnă în celelalte două atîta vin încît acestea își dublează fiecare conținutul, dar nu se umplu. Și după efectuarea acestei operații cantitățile din cele trei butoaie sînt diferite. Din nou se toarnă din butoiul ce are acum cea mai mare cantitate de vin în celelalte două care, de asemenea, își dublează conținutul. Efectuînd încă o dată această operație se ajunge ca în fiecare din cele trei butoaie să fie cîte 72 de litri de vin. Cîți litri de vin conținea la început fiecare din cele trei butoaie?

32. RALIU

Este cunoscut de multă lume vestitul raliu automobilistic Paris—Dakar, cu transbordare peste Marea Mediterană. La el participă automobiliști de frunte și firme constructoare de prestigiu care folosesc acest prilej pentru a-și face reclamă mașinilor. Iată însă că acum vreo cîțiva ani a participat la acest dificil raliu de circa 10 000 km și un automobilist mai modest. El avea mai puține posibilități, așa că era nevoit să facă economie la totul, inclusiv la combustibil și cauciucuri.
Automobilistul nostru a pornit la drum cu zece cauciucuri. El a trebuit să aibă grijă să nu le tocească prea mult pentru a fi sigur că-i vor ajunge pînă la destinație. De asemenea, dorea să oprească cît mai rar pentru a schimba cauciucurile și totuși să lase timp cauciucurilor să se răcească. Așa că s-a hotărît să utilizeze fiecare cauciuc cîte 4 000 km pentru a le uza deopotrivă pe toate zece și, în același timp, pentru a asigura maximum de aderență mașinii cu ajutorul celor zece cauciucuri ale sale.

Vă rugăm să spuneți în ce fel a schimbat automobilistul cauciucurile pentru a putea să-și realizeze scopul?

33. LA FORJĂ

Un forjor matrițează trei feluri de piese, de trei dimensiuni. Primul din aceste repere cîntărește 5 kilograme, al doilea 3, iar al treilea reper, fiind mai ușor, cîntărește trei bucăți la un kilogram.
În prima zi forjorul a matrițat în total 100 de piese din toate reperele. A doua zi a făcut tot atîtea piese, iar a treia zi la fel. În fiecare zi piesele matrițate de forjor cîntăreau la un loc 100 de kilograme. Interesant este însă că, de fiecare dată, numărul de piese din fiecare reper, luat în parte, era diferit de numărul de piese din același reper realizat în celelalte zile. Cîte piese din fiecare reper a matrițat forjorul în prima, a doua și a treia zi?

34. TRASEU

Vreți să facem o scurtă călătorie pe meleagurile țării? Ea nu va dura mult, pentru că nu vom merge decît aproximativ 300 km, aproape în linie dreaptă și vom vizita, pe lîngă alte așezări, și patru localități pe care probabil le cunoașteți. Una reprezintă un însemnat loc istoric; alta este marcată de un măreț monument arhitectural ce ne aduce aminte de Mircea cel Mare; a treia localitate este un nou și modern municipiu care, în urmă cu nu prea mulți ani, era un biet tîrg (cu toate că documentele îl consemnează încă din secolul al XIV-lea) și, în sfîrșit, cea de a patra localitate este o vestită stațiune balneoclimaterică.
Pentru ușurința determinării lor pe harta țării, le vom numi, la întîmplare, A, B, C, și D. Trebuie să știți că A se găsește la o depărtare mai mare de C decît C de D; B este mai aproape de C decît de D; între orașul nou și localitatea de mare interes turistic este o distanță mai mică decît între municipiu și stațiunea balneoclimaterică; totodată, localitatea de interes turistic se află la o distanță mai mare de stațiunea balneo-climaterică decît localitatea istorică, iar aceasta din urmă este situată înainte de a ajunge la stațiunea balneo-climaterică.

Știți în ce ordine sînt așezate localitățile A, B, C și D? În caz că ați reușit să aflați, încercați să le și numiți.

35. CINCI ȘI PATRU

Pe fiecare din cele cinci rînduri orizontale, coloane verticale și diagonale din figură se pot număra cîte cinci cerculețe. Puteți elimina cinci cerculețe, astfel încît pe fiecare rînd, coloană și diagonală să poată fi numărate numai cîte patru cerculețe?

o	o	o	o	o
o	o	o	o	o
o	o	o	o	o
o	o	o	o	o
o	o	o	o	o

36. SAC FĂRĂ FUND

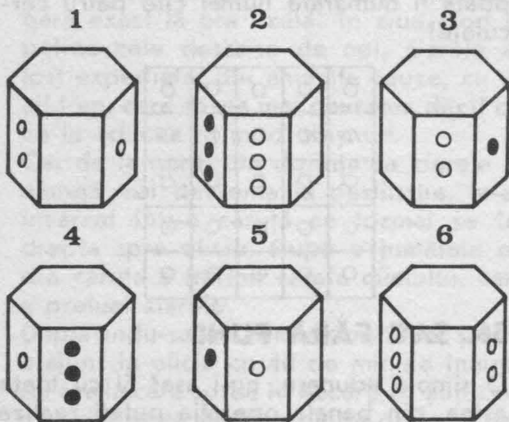
O simplă adunare, nu-i așa? Și cu toate astea, din banala operație puteți realiza o frumoasă distracție:

```
  1 1 1 +
  3 3 3
  5 5 5
  7 7 7
  9 9 9
 -------
2 7 7 5
```

Ștergeți suma. Înlocuiți 5 cifre, din cele 15 cifre ce formează numerele cu cîte un zero în așa fel încît de data aceasta suma să fie: **1111**
Nimic «anormal» pînă aici. Dacă am luat, firește, a rămas mai puțin. Dar abia de acum începe «ciudățenia». Refaceți cele cinci numere așa cum au fost ele la început. Din ele extrageți nu cinci ci șase cifre și înlocuiți-le cu tot atîtea zerouri astfel încît suma să fie tot 1111. Refaceți din nou numerele și înlocuiți nu șase ci opt cifre, punînd în locul lor tot zerouri. Trebuie ca totalul noilor numere să fie, de asemenea, 1111. În sfîrșit, înlocuiți nouă cifre, dar rezultatul adunării să fie — ați ghicit — același: 1111.
După cum se vede, am tot scos, dar rezultatul n-a scăzut cu nimic. Sac fără fund?!

37. PRISMELE PUNCTATE

Cele șase imagini din desen reprezintă una și aceeași prismă hexagonală care, pe fiecare din fațete, are înscrise un număr de puncte — albe și negre. Fațetele care se văd au înscrise punctele de la 1 la 3. Pe fiecare prismă, una din fațetele care se vede nu are înscris nimic. Vă solicităm să completați punctele cuvenite albe și negre și de la 1 la 3 — pe toate fațetele.



38. CARATE

Nu, nu este vorba aici despre modul de luptă, de proveniență japoneză, pe care-l vedem de obicei în filmele polițiste, ci despre ceva cu mult mai banal. Cîți dintre cititori n-au folosit în vorbirea curentă termenul **carate!** Penița de stilou are atîtea carate, aurul din care e făcută verigheta are și el un anumit număr de **carate** și — de asemenea — cutare sau cutare piatră prețioasă are atîtea și atîtea **carate.** Nu toată lumea știe însă ce înseamnă această unitate de măsură și tocmai de aceea amintim aici că, pentru pietrele prețioase, un carat reprezintă 0,2 g; în privința metalului prețios, caratul înseamnă unitatea de măsură a aurului dintr-un aliaj proporțională cu 1 la 24. Un aliaj de 14 carate, bunăoară, conține 14 părți de aur și 10 părți din alt metal.
Nu este de mirare că diferența de unu sau două carate într-un aliaj de aur produce o evidentă diferență de valoare. O asemenea deosebire a existat odată și între monedele vechi pe care le avea un bijutier. El intenționa să toarne un aliaj de aur de o anumită calitate, dar monedele sale erau de două categorii. Unele aveau cu opt carate peste calitatea aliajului de aur dorit de bijutier, iar altele, cu cinci carate mai puțin decît acest aliaj. În această situație, pentru a obține aliajul de care avea nevoie, bijutierul a topit 52 de monede. Știți cîte monede a folosit din fiecare categorie?

39. PIRAMIDA LUI KHEOPS

Multe dimensiuni ale piramidei lui Kheops și ale detaliilor sale — scăzute sau adunate, înmulțite ori împărțite între ele — dau rezultate uimitoare, cum ar fi distanța pînă la Lună, periodicitatea revărsării Nilului, frecvența anilor secetoși și așa mai departe.
O ciudățenie de acest fel se referă, bunăoară, la o mică scară secundară, aflată alături de muchia estică a piramidei, scăldată, cea dintîi, în fiecare dimineață, de razele soarelui. Primele 11 trepte ale acestei scări au fost construite mai puțin înalte și late decît celelalte (este exclusă posibilitatea ca acest lucru să se fi făcut din greșeală, avîndu-se în vedere extraordinara exactitate a tuturor măsurătorilor și a întregii construcții). Dimensiunile lor permit (numai la aceste trepte) să poată fi urcate nu numai cîte una ci și cîte două deodată sau întîi una, apoi două, apoi iar una, și așa mai departe.
Fiecare se urca cum voia și cum putea. Astfel, se putea urca 1-1-2-1-2-2-1-1 sau 2-2-2-1-1-1-2 etc. În cîte feluri pot fi urcate toate cele 11 trepte, ținînd seama — cum am spus — că se poate păși, alternativ, peste una sau două trepte? Coincidența constă în aceea că numărul de posibilități existente pentru a parcurge cele 11 trepte este exact același cu cel care reprezintă lungimea în metri a fiecărei laturi a Piramidei lui Kheops.

40. NU-I PĂCĂLEALĂ!

Înmulțind numărul copiilor vecinului meu de apartament cu înălțimea blocului, apoi cu anul nașterii fostului meu profesor de matematică și cu vîrsta bunicii mele obțin numărul 9 443 823. Știind acest rezultat, se poate afla cîți copii are vecinul de apartament, ce înălțime are blocul, în ce an s-a născut profesorul meu și ce vîrstă are bunica. Nu-i o păcăleală!

CALEIDOSCOP DE PERSPICACITATE

„RĂSPUNSURI"

1. NOROC

Din urnă au fost extrase următoarele numere: 83, 16, 6, 38. Ele se regăsesc în totalitate în cel de al treilea buletin. În celelalte se regăsesc trei, două şi unul din numerele extrase.

2. MUTAREA CALCULATOARELOR

Iată ce mutări trebuie făcute pentru a ajunge în poziţia dorită. (este notat numărul calculatorului care urmează să fie mutat în locul liber): 1, 2, 3, 1, 2, 6, 5, 3, 1, 2, 6, 5, 3, 1, 2, 4, 8, 7, 1, 2, 4, 8, 7, 4, 5, 6. În total sînt necesare 26 de mutări.

3. CERAMICA NEAGRĂ DE MARGINEA

Din cele 40 de vase 28 aveau încrustat chenarul de jos. Înseamnă că 12 nu aveau gata acest chenar. Ele se numără, aşadar, printre cele care aveau încrustat chenarul de sus. Scăzînd din 36 pe cele 12 care nu aveau chenarul de jos rămîn 24 de vase cărora li se încrustaseră ambele chenare şi deci erau gata pentru a fi introduse în cuptor.

4. CEASUL DEŞTEPTĂTOR

Din moment ce ceasul trebuie întors de 20 de ori seara şi de 10 ori dimineaţa înseamnă că cele 30 de rotaţii pe zi ale cheiţei asigură mersul ceasului timp de 24 ore. Aşadar, fiecărei ore îi corespunde o rotaţie şi un sfert. Ştiind că dimineaţa cheiţa trebuia răsucită de 10 ori — rotaţii echivalente cu opt ore — rezultă că posesorul ceasului, care îl întorcea seara la ora 22, se scula la ora şase.

5. LA VÎNĂTOARE

Ogarul va ajunge iepurele după 72 de sărituri.

6. NOUĂ CIFRE

Figura ne arată cum trebuie aşezate cele nouă cifre în careu, respectînd condiţiile precizate:

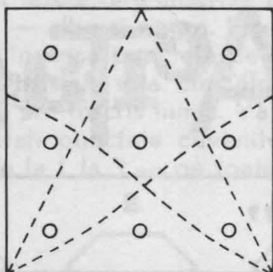
1	2	9
4	3	8
5	6	7

7. TREI CUTII

Este suficient să scoateţi un singur fruct din cutia cu eticheta «Un măr şi o pară». Dacă luaţi un măr atunci cutia conţine două mere, iar cea pe care scrie «două mere» conţine două pere; ea conţine două pere şi cealaltă două mere fiindcă — s-a menţionat — etichetele nu indică adevăratul conţinut al cutiilor, aşa că în cutia respectivă nu pot fi un măr şi o pară. Devine limpede că în cutia care are ca etichetă două pere se găsesc un măr şi o pară.

8. SEPARARE

Iată cum, cu ajutorul a patru linii drepte şi fără să se ridice creionul de pe hîrtie, pot fi separate cele opt puncte din pătrat:



9. STRÎNGERI DE MÎNĂ

La aniversarea amintită au schimbat strîngeri de mînă 16 participanţi.

10. STOLURILE

Primul columbofil avea 50 de porumbei, al doilea tot 50, iar al treilea doar 30.

11. MONETAR

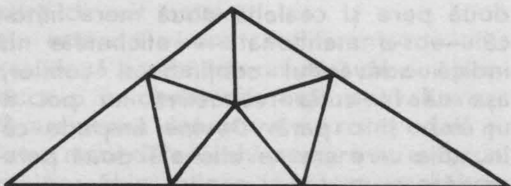
Monetarul întocmit de vînzătoare arăta că ea depune 620 bancnote de cîte 10 lei, 26 de cîte 50 de lei şi 25 de cîte 100 de lei.

12. NUMĂRUL «ELASTIC»

Este vorba de numărul 61. Dacă scădem 6, rămîne 55, care împărţit la 5 dă 11; în al doilea caz, dacă la numărul 61 adăugăm 5, obţinem 66, număr care împărţit la 6 dă tot 11.

13. TRANSFORMARE

Iată cum, cu ajutorul a 7 linii drepte, triunghiul obtuzunghic a fost împărţit în 7 triunghiuri, fiecare avînd unghiurile ascuţite.



14. SALA DE SPORT

Întrucît lăţimea sălii, potrivit afirmaţiei, era de 16 m plus jumătate din lungime, iar despre lungime se spunea că era egală cu înălţimea plus lăţimea, înseamnă că lungimea era de 16 m plus 16 m plus jumătate din lungime; deci jumătate din lungime are 32 m. Aşadar, lungimea sălii totalizează 64 m, iar lăţimea 48 m (jumătate din lungime plus înălţimea de 16 m).

15. ÎNTREBARE ABSURDĂ!

Este absolut sigur că în oraşul Constanţa — ca şi în alte oraşe mari, de altfel, — există foarte multe persoane care au acelaşi număr de fire de păr pe cap. Firele de păr de pe capul omului rareori depăşesc 100 000, în timp ce populaţia Constanţei este de peste 200 000 de locuitori, ceea ce face, implicit, ca numeroşi locuitori să aibă acelaşi număr de fire de păr pe cap. Dacă este vorba însă de indicat care anume sînt aceşti oameni, atunci lucrurile... se complică: firele de păr trebuie numărate!!

16. VOINICUL

Chiar dacă halterofilul ar fi putut ridica o greutate, să spunem de 200 kg, el tot nu ar fi putut ridica cu ajutorul scripetelui o greutate superioară celei a corpului întrucît la capătul de care se trage al frînghiei trebuie să existe o greutate cu ceva mai mare decît aceea ce se ridică. Or, halterofilul avea doar 82 kg.

17. LA MECI

În grupul care a intrat pe stadion erau 10 adulţi, 2 studenţi şi 88 copii.

18. 300 DE LEI

Pentru ca nici o grămadă să nu fie descompletată şi, în acelaşi timp, să se poată face orice plată de la 1 la 300 de lei, grămezile trebuie să aibă următoarele sume: 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 45 lei.

19. CÎTE PAGINI?

Volumul a avut 1024 de pagini.

20. ACELEAȘI NUME

Dacă prenumele lui Gheorghe nu este Dumitru, pe Gheorghe trebuie să-l mai cheme Ion, fiindcă, după cum s-a precizat, nu-l poate chema Gheorghe Gheorghe. În consecință, prenumele lui Dumitru va fi Gheorghe, iar cel al lui Ion va fi Dumitru.

21. SIMPLU ȘI... NU TOCMAI!

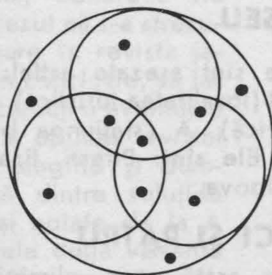
Cele două numere pot fi 24 și 8 sau 54 și 2.

22. ÎN TREN

În tren călătoreau trei familii. Prima avea un băiat, a doua avea trei copii — un băiat și două fete; a treia avea cinci copii — trei băieți și două fete. În total, cinci băieți și patru fete.

23. CU TREI CERCURI

Iată cum puteți izola cele 10 puncte negre cu ajutorul a trei cercuri:



24. SCĂDERE

Cele două numere cu care se efectuează operația sînt 987.654.321 și 123.456.789. Restul este 864.197.532. «Coincidența» constă în aceea că fiecare din cele trei numere este alcătuit din cifrele de la 1 la 9, luate cîte o singură dată.

25. BĂTRÎNA APĂ MINERALĂ

Problema are mai multe rezolvări. Începînd cu cîte 4 ulcioare aduse de fiecare om, rezultatul poate fi diferit pentru multiplii acestui număr. Presupunînd că fiecare a adus la tîrg cîte 4 ulcioare și că toți au vîndut în mod egal cîte un ulcior fiecărui cumpărător, după acest tîrg toată lumea a rămas cu cîte un ulcior. Dacă au venit cu cîte 8 ulcioare și au vîndut cîte 2, toți aveau în acest caz 2 ulcioare, și așa mai departe, pentru 12, 16, 20... de ulcioare aduse de fiecare om.

26. CARE-I SUMA?

Puțin raționament ne va ajuta să dăm de capătul firului. Observăm că la fiecare împărțire rămîne un rest totdeauna cu 1 leu mai mic decît valoarea împărțitorului. De aici deducem că dacă suma respectivă ar fi cu 1 leu mai mare, ea ar putea să se împartă exact la oricare din numerele de la 1 la 10. Cel mai mic multiplu comun al acestor numere este 2 520. Fiind cu 1 leu mai mică, suma respectivă este 2 519 lei.

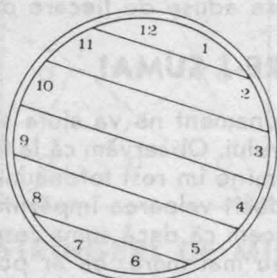
27. O VECHE VISTIERIE

Dacă pentru 10 monede de aur și tot atîtea de argint sînt necesare 130 de minute, înseamnă că petru o pereche, respectiv cîte o monedă din fiecare aliaj, vor trebui cîte 13 minute. În acest caz se cer 156 de minute ca să se confecționeze 12 asemenea perechi de monede. O dată, după cum a constatat meșterul, s-au lucrat 12 monede de aur împreună cu 16 de argint. Pentru 12 perechi — a cîte 13 minute perechea — au trebuit 156 de minute. Rezultă de aici că pentru diferența de 4 monede de argint s-au folosit restul de 24 de minute, pînă la 180. Deci o monedă de argint se face în 6 minute iar una de aur în timpul care mai rămîne pînă la 13 minute, cît trebuie pentru o pereche, respectiv în 7 minute.

28. CALEA CEA MAI SCURTĂ

Sîntem convinși că ați reușit să împărțiți cadranul ceasului în așa fel încît suma orelor din aceeași despărțitură, creată prin trasarea celor cinci linii drepte, să fie aceeași.
Calea cea mai scurtă de a porni la drum era aceea de a vă gîndi că suma tuturor orelor de pe cadran este 78 și, totodată, că prin cinci linii drepte se creează șase

despărțituri. Ca atare, suma orelor din fiecare despărțitură trebuie să fie 13. Acest lucru este posibil numai dacă în despărțituri sînt separate orele 12+1, 11+2, 10+3, 9+4, 8+5, 7+6. Acum totul a devenit foarte simplu pentru a trasa liniile.



29. EXPEDIEREA ZIARELOR

În ziua aceea șareta a mers cu 40 de minute mai puțin decît în celelalte zile. Deci în momentul întîlnirii cu căruța, ea mai avea de făcut pînă la gară 20 de minute, celelalte 20 de minute reprezentînd drumul înapoi. Totodată, trebuie ținut seama de faptul că, pînă în momentul întîlnirii cu șareta, căruța consumase 30 de minute. Așadar, trenul cu care fuseseră expediate ziarele în ziua aceea a sosit în gară cu 50 de minute înaintea celui cu care presa era trimisă de obicei.

30. ÎN PANĂ

Motociclistul a avut nevoie de mai mult timp pentru a ajunge la birou. Împingînd motocicleta jumătate din drum cu o viteză de două ori mai mică decît viteza cu care s-ar fi deplasat singur, pe jos, el a parcurs această distanță într-un timp egal cu cel care i-ar fi trebuit pentru întregul drum dacă ar fi mers pe jos, fără motocicletă. Prin urmare, întîrzierea este egală cu timpul în care a fost parcursă cealaltă jumătate de drum, pe motocicletă.

31. VINIFICAȚIE

Rezultatul se poate afla repede, efectuînd operațiile de la sfîrșit spre început. În final, cum s-a spus, fiecare butoi avea cîte 72 litri de vin. Pentru ca două din butoaie să-și fi dublat conținutul trebuia ca ele să aibă cîte 36 de litri, cel de al treilea avînd 144 de litri. Într-un cuvînt, situația — derulată de la sfîrșit spre început — ar fi avut următoarea înfățișare:

În final:	72 l	72 l	72 l
Înainte:	36 l	36 l	144 l
Mai înainte:	18 l	126 l	72 l
La început:	117 l	63 l	36 l

32. RALIU

Pentru a înlesni explicația, vom numerota cauciucurile de la 1 la 10. Automobilistul a rulat primii 2 000 de km cu cauciucurile 1, 2, 3, 4. Pe cea de a doua porțiune de 2 000 km a mers cu cauciucurile 5, 6, 9, 10. Următorii 2 000 km au fost parcurși cu cauciucurile 1, 2, 7, 8. Ceilalți 2 000 km au fost parcurși cu cauciucurile 3, 4, 5, 6. Pe ultimii 2 000 km automobilistul a folosit cauciucurile 7, 8, 9, 10. În felul acesta, fiecare cauciuc a fost utilizat cîte 4 000 km, cu cîte o pauză.

33. LA FORJĂ

În prima zi forjorul a confecționat 4 piese din primul reper, 18 piese din al doilea și 78 din al treilea. A doua zi 8, 11 și respectiv 81, iar a treia zi — 12, 4, 84 de piese.

34. TRASEU

Localitățile sînt așezate astfel: C (municipiul), B (localitatea turistică), D (localitatea istorică), A (stațiunea balneo-climaterică). Ele sînt: Pitești, Bran, Oituz, Slănic-Moldova.

35. CINCI ȘI PATRU

Figura ne arată cum, eliminînd cinci cercuțele, se pot număra în loc de cîte cinci, numai cîte patru cerculețe pe fiecare rînd, coloană și diagonală (desigur, puteți găsi și alte soluții, de exemplu, rotind sau oglindind această soluție).

O	O	O		O
O	O	O	O	
O	O		O	O
	O	O	O	O
O		O	O	O

(Continuare la pag. 204, 205)



UN TEST PREA DIFICIL

Vă prezentăm un test format din două părți, una cu zece probleme de început de partidă și a doua cu zece probleme de mijloc de partidă, preluat din revista franceză de GO nr. 25 1984, care la rîndul ei l-a preluat dintr-o revistă japoneză. Rezolvarea trebuie încercată în două variante, una rapidă, cu cîte 15 secunde timp de gîndire (ca în byo-yomi) și una lentă, cu 5 minute de fiecare problemă. Testul japonez sugera că în felul acesta fiecare jucător se va cunoaște mai bine, aflînd dacă este un «intuitiv» sau un «gînditor». Dar revista franceză emite îndoieli cu privire la pertinența testului după ce un jucător de nivel 4 dan a obținut în varianta rapidă nivelul de 9 kyu. Se presupune că testul este prea dificil, ceea ce este totuși ciudat, deoarece nu este de crezut că s-a strecurat o eroare în revista japoneză. În concluzie, vă lăsăm să încercați o eventuală infirmare a opiniei revistei franceze, alegînd și dumneavoastră dintre soluțiile propuse și notate de la A la E, în cele două variante de timp. Un exercițiu util, în varianta lentă, este clasificarea răspunsurilor, în ordine, după valoarea lor. La mutare, în fiecare problemă, se găsește: 1 — albul, 2 — negrul, 3 — negrul, 4 — albul, 5 — negrul, 6 — albul, 7 — albul, 8 — negrul, 9 — negrul, 10 — negrul, 11 — negrul, 12 — negrul, 13 — negrul, 14 — albul, 15 — albul, 16 — negrul, 17 — albul, 18 — negrul, 19 — negrul, 20 — albul.

Răspunsuri

Probleme de început de partidă:

Mutarea / Probl.	A	B	C	D	E
1	8	6	4	10	2
2	2	4	6	8	10
3	6	2	8	4	10
4	4	6	2	8	10
5	6	8	2	10	4
6	4	6	8	10	2
7	6	10	2	8	4
8	2	4	10	8	6
9	8	6	2	4	10
10	2	8	10	6	4

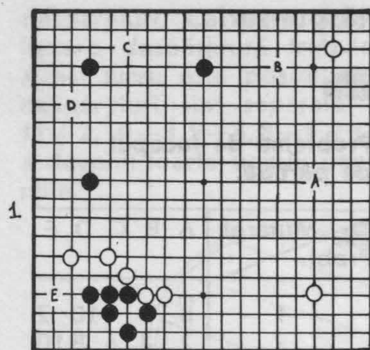
Probleme de mijloc de partidă:

Mutarea / Probl.	A	B	C	D	E
1	8	10	4	2	6
2	10	6	8	2	4
3	2	6	10	8	4
4	8	10	6	4	2
5	6	2	8	4	10
6	10	8	6	2	4
7	6	2	4	10	8
8	4	8	10	2	6
9	4	6	2	8	10
10	8	10	6	2	4

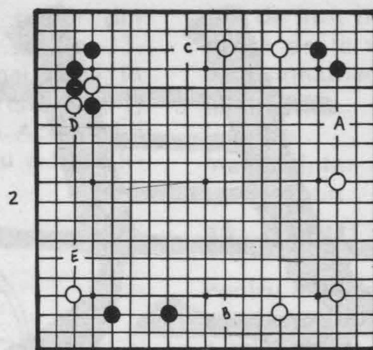
Estimare nivel de joc:

puncte	nivel
sub 70	sub 10 kyu
70—76	7—9 kyu
78—80	5—6 kyu
82	4 kyu
84	3 kyu
86	2 kyu
88	1 kyu
90	1 dan
92	2 dan
94	3 dan
96	4 dan
98—100	5—6 dan

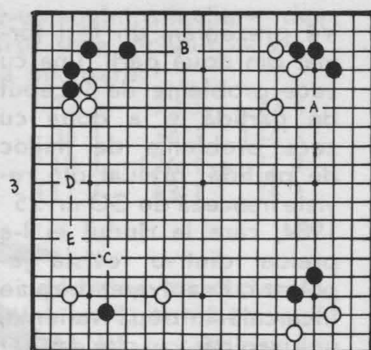
1



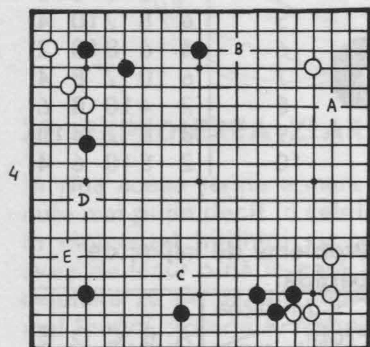
2



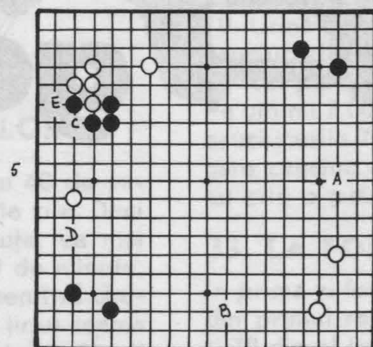
3



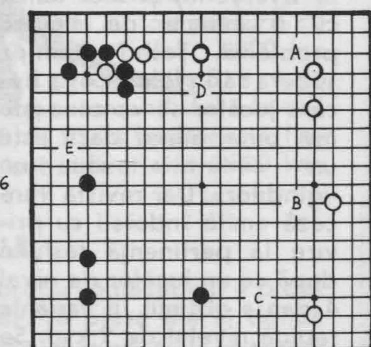
4



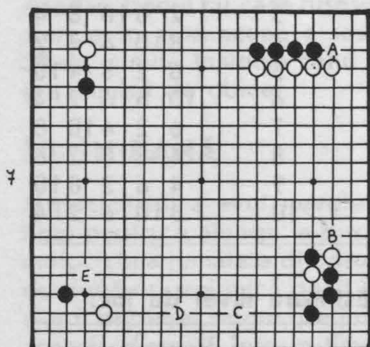
5



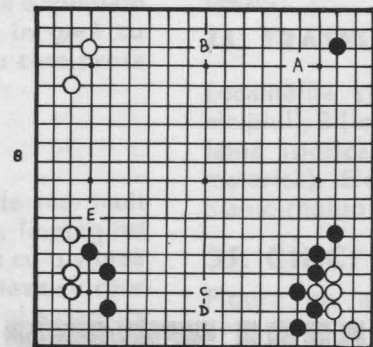
6



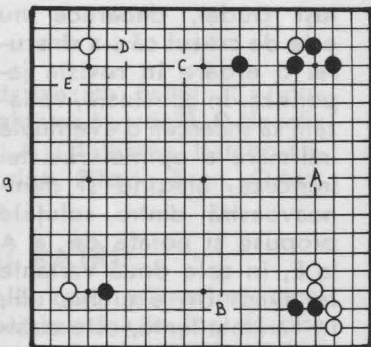
7



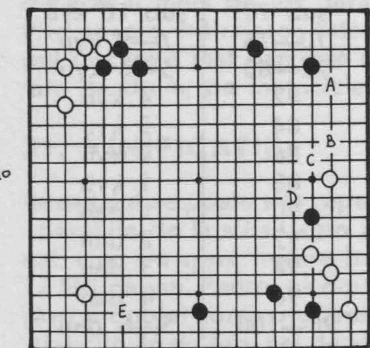
8



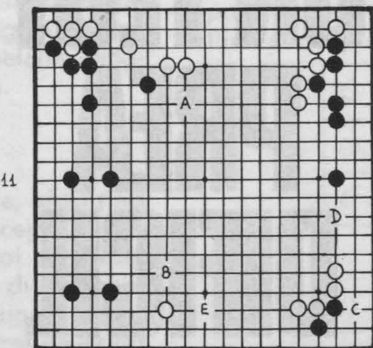
9



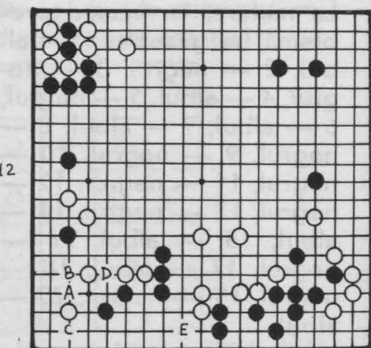
10

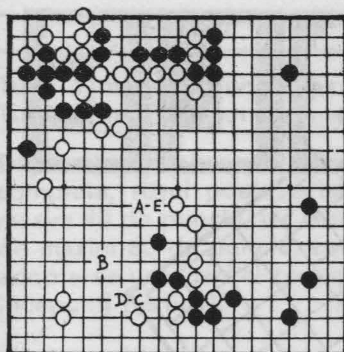


11

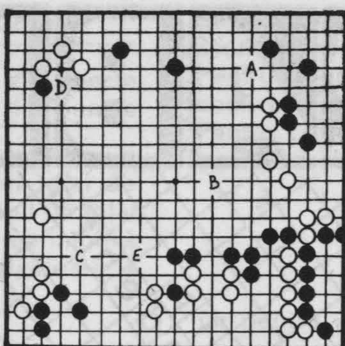


12

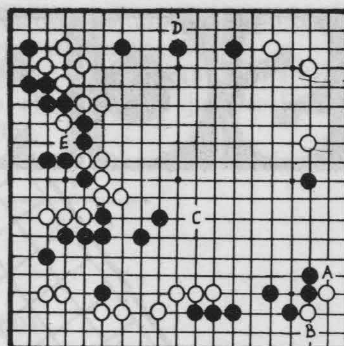




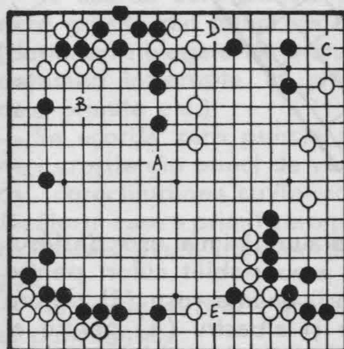
13



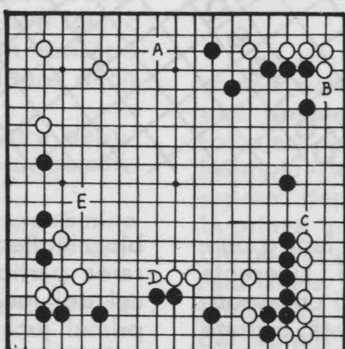
14



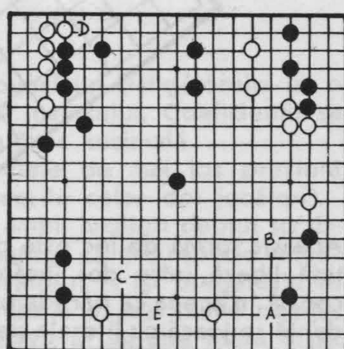
15



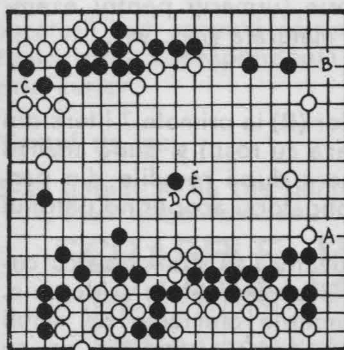
16



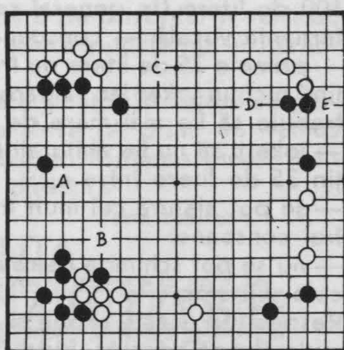
17



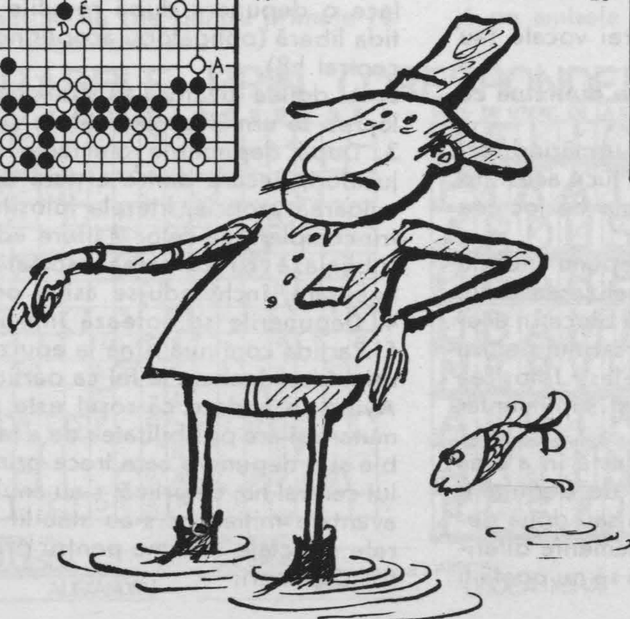
18



19



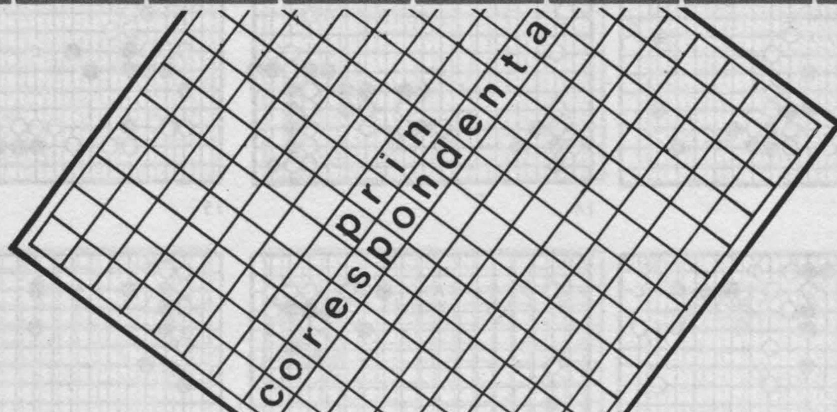
20



După o atentă observare, notați ce-i lipsește personajului din desen pentru a fi cu adevărat pescar!

(Răspuns la pag. 204)

SCRABBLE



Această formă de joc este de fapt o partidă liberă între doi jucători. Diferența constă în aceea că partida prin corespondență se joacă cu literele pe față, înșirate după următoarele reguli:
— se așază în șir una după alta toate cele 100 de litere (în general se respectă alternanța vocală — consoană);
— primele 25 de litere nu trebuie să conțină nici un joker iar valoarea fiecăreia nu trebuie să fie mai mare de 4;
— jokerii să nu fie alăturați (să fie cel puțin 25 de litere între ei);
— se pot alătura cel mult trei vocale sau trei consoane;
— nu se pot schimba literele din mînă cu cele din stoc.
Respectînd aceste reguli și urmărind formularele de concurs, puteți juca acest tip de partidă, considerată forma de joc cea mai spectaculoasă.
Scopul jocului este de a depune piesele cele mai avantajoase (realizarea unui punctaj cît mai mare) și de a bloca în același timp posibilitățile adversarului pentru depunerile bune. Bineînțeles, folosirea dicționarului este un avantaj suplimentar față de partida liberă.
Strategia fiecărui jucător constă în a crea cel puțin cîte două poziții de depunere anticipată (pregătite cu una sau două depuneri înainte) și în amplasamente diferite, astfel încît, cel puțin una să nu poată fi blocată. Pentru a urmări mai ușor desfășurarea partidei s-au stabilit culori pentru cei doi jucători, anume roșu (R) pentru primul jucător și albastru (A) pentru al doilea. Pe tot parcursul partidei, jucătorii operează pe grilă și în șirul de litere cu culoarea proprie (urmăriți pentru exemplificare grila alăturată pag. 99).

Reguli de joc

1. Primul jucător (R) ia primele 7 litere din șir (le subliniază cu roșu) și după analiză face o depunere după regulile din partida liberă (obligatoriu acoperind pătratul central h8).
2. Al doilea jucător (A) subliniază cu culoarea sa următoarele 7 litere și depune.
3. După depunerile efectuate de ambii jucători, fiecare dintre ei taie din șir, cu culoarea proprie, literele folosite și pentru completarea celor 7 litere «din mînă» subliniază cu culoarea asociată literele necesare, încheindu-se astfel primul tur.
4. Depunerile se notează într-un tabel.
5. Partida continuă pînă la epuizarea literelor și se încheie la fel ca partida liberă.
Avînd în vedere că roșul este primul la mutare și are posibilitatea de a face scrabble și o depunere care trece prin pătrățelul central h8, cu primă, s-au anulat aceste avantaje inițiale și s-au stabilit următoarele punctaje maxime pentru primele patru depuneri:

	Roşu	Albastru
Turul 1	max. 10 puncte	max. 20 puncte
Turul 2	max. 30 puncte	max. 40 puncte

După cum se observă, după două tururi complete, roşul poate avea un total de maxim 40 de puncte, iar albastrul un total de maxim 60 de puncte, ceea ce implică adoptarea unei tactici corespunzătoare la începutul partidei.

Penalizări:

— Se acordă zero puncte pentru depunere greşită din punct de vedere tehnic (depuneri nelegate de restul încrucişării, depuneri întrerupte, cu alte litere decît cele primite etc.).
— Se acordă zero puncte pentru depuneri greşite din punct de vedere gramatical (corectitudinea cuvintelor).
Jucătorul care a primit zero puncte rămîne cu literele avute înaintea depunerii greşite.
— Nu se penalizează greşelile de calcul al punctajului.

Forme de joc

Jucătorii pot conveni să comunice telefonic, prin coeespondenţă poştală sau prin curier.

Timpul de joc

S-au stabilit 30 de zile pentru primele 10 tururi, considerîndu-se timp de gîndire 3×**n** zile pentru **n** depuneri.
Pentru concursuri s-au stabilit următorii coeficienţi de clasificare a jucătorilor:
Pentru cîştigător.

$$A = 1 + \frac{P}{P + p}$$

iar pentru învins

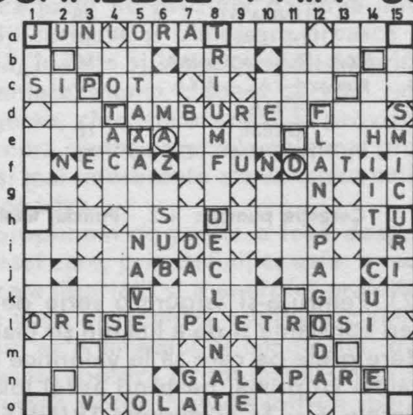
$$A = \frac{p}{P + p}$$

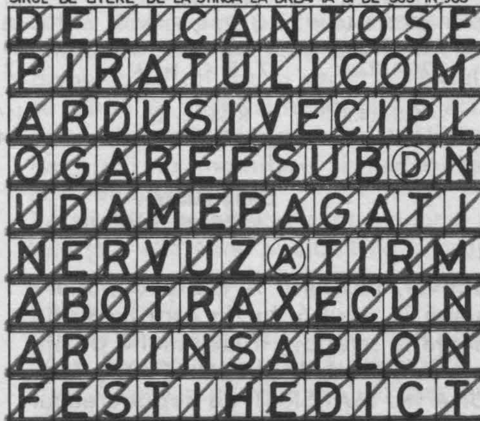
unde P este punctajul cîştigătorului iar p este punctajul învinsului. Coeficienţii se rotunjesc la a treia zecimală.
Exemplu (tabelele de mai jos prezintă separat depunerile celor doi jucători).
În primul tur, ambii jucători depun scrabble pentru a ajunge cît mai repede la literele grele. Jucătorul A îşi pregăteşte în turul 2 un scrabble în mai multe poziţii, dar optăm pentru a depune litera T pe pătrăţelul o8, situaţie în care jucătorul B pregăteşte o depunere în care să valorifice triplarea lui B pe orizontal şi vertical, ceea ce îi va aduce puncte cît un scrabble.
În turul 3 fiecare jucător îşi valorifică grupele de litere alese (A printr-un frumos scrabble, iar B prin triplarea literei B în j6 pe ambele direcţii).

AL DOILEA CONCURS NATIONAL DE

SCRABBLE PRIN CORESPONDENTA

TURUL 1, PARTIDA B





CONCURENT (R) RADULESCU ALEXANDRU

CONCURENT (A) • STEFANESCU DAN

ARBITRU: DUDEA MIHAI

ARBITRU: ALDEA NINEL

A: Concurent R — Al. Rădulescu

Tur	Ştampila primire Expediat scrisoare	Litere depuse	Poziţia cuvîntului principal	Cuvinte formate	Punctaj depunere	Punctaj total
1.	12.I.1986 13.I.1986	D, E, L, I, C, A, N	h8	DECLINA	10	10
2.	21.I/23.I	U, C	j14	CUI	5	15
3.	5.02/7.02	A, T, L, I, O, V, E	o3	VIOLATE + DECLINAT	122	137
4.	15.02/17.02	P, L, O, G, A, R, E	n7	GALOPARE +GA+ LE	100	237
5.	4.03/6.03	D, A, P, G	i12	PAGODA	16	253
6.	19.03/24.03	A, E, N, V	i5	NAVE + NUDE + ABAC	39	292
7.	6.04/8.04	M, E, R, A, B, T	d4	TAMBURE	36	328
8.	18.04/19.04	O, U, N, A, R, J, I	a1	JUNIORAT	104	432
9.	4.05/6.05	L, N, F	d12	FLAN	22	454
10.	16.05/26.05	P, O, S, I, T	c1	SIPOT + OTAC + TAXA	29	483

Litere rămase: E, C
Coeficient: 0,499

Corecţie punctaj: —2 **Punctaj final: 481**

În turul 4 jucătorul A îşi pregăteşte din nou scrabble, depunînd în i12 (PAGODE) şi aşteptînd cu literele rămase (AMEREEV) să dea o lovitră prin depunerea de scrabble în c13 (MANEVRE), care îi aduce un avantaj net, putînd astfel să preia conducerea partidei. Dar jucătorul B intuieşte intenţiile şi depune în f8 (FUNDAŢII), chiar dacă îl putea depune şi în h6, unde îi aducea mai multe puncte.

B: Concurent A — D. Ştefănescu

Tur	Stampila Expediere scrisoare	Litere depuse	Poziţia cuvîntului principal	Cuvinte formate	Punctaj depunere	Punctaj total
1.	16.I.1986 17.I.1986	T, O, S, E, P, I, R	l7	PIETROSI	20	20
2	30.01/31.01	A, D	i7	DA+DE+AC	12	32
3.	10.2/11.2	M, R, U, S, I, C,I	d15	SMICURI+CI	85	117
4.	24.2/25.2	S, U, B	h5	SUB+UDE+BAC	62	179
5.	10.3/11.3	F, ?, N, U	f8	FUNDAŢII	68	247
6.	27.3/1.4	U, T, I, R, M	a8	TRIUMF	51	298
7.	12.4/15.4	?, A, X	e4	AXA+TA+AX+MA	50	348
8.	21.4/22.4	Z, E, C, N, A	f2	Necaz+TAC+AXA +MAZ	85	433
9.	9.5/14.5	R, S, E, D	l1	DRESE	16	449
10.	11.6 ——	T, I, H	e14	HIIT+HM+IC+TU	31	480

Litere rămase:—
Coeficient: 1,501

Corecţie punctaj: +2 **Punctaj final: 482**

Într-adevăr, jucătorul A are o depunere mai slabă în turul 6, tur în care jucătorul B renunţă la scrabble în mai multe poziţii (exemplu: TREMURA, ARMATURA, MURATURA sau MARSRUT, cu depunerea lui ZI sau IZ în mai multe poziţii sau a cuvîntului URMARIT în f3, cu legătură în e4 — IZ). Pentru a-şi asigura o serie de depuneri constante şi de a lua din şir mai multe litere grele pe care să le valorifice pe pătratele cu primă, păstrînd astfel jokerul şi literele Z şi X; el depune TRIUMF în a8.

(Continuare la pag.106)

FILOSOFIA ȘI JOCURILE

GÎNDURI DESPRE JOC

Cîteva gînduri despre **joc** nu sînt (chiar dacă ar putea să pară) o simplă... joacă. Nu am rezistat tentației de a începe cu acest joc de cuvinte, pentru că aș vrea să risipesc de la început ideea (de fapt o prejudecată destul de răspîndită) că jocul ar fi ceva neserios și superficial, că aceia care își consacră timpul, pasiunea și talentul practicării sau inventării unor tipuri mereu mai sofisticate și mai diversificate de jocuri sau că cel care urmărește să le descifreze tîlcul, luminînd o semnificație mai adîncă, într-o ordine a faptelor de cultură, și-ar irosi forțele într-o activitate periferică, sau, într-un domeniu care cade dincolo de sfera evenimentelor cu semnificație umană autentică.

Dacă o umbră de scepticism persistă în raport cu posibilitate de a depăși această prejudecată, sau dacă, mai mult chiar, ideea că jocul nu prezintă garanția unei activități serioase și utile pare firească și normală, înainte și independent de orice argumentare, atunci credem că vom rata înțelegerea, chiar incompletă și provizorie, a unora dintre aspectele cele mai profunde și mai interesante ale sensului existenței noastre.

Nu propunem dogmatic o teză despre un subiect care, prin definiție, este o manifestare a libertății și a energiei gratuite, a unor forțe și facultăți esențiale pentru om, cum ar fi limbajul și imaginația, dar vom avansa ipoteza că tot universul existențial uman se construiește într-un spațiu de joc.

În acesta se compun stările de lucruri apărînd atunci ca formă a vieții, fiind, în acest sens, o metaforă care sondează în profunzime determinantele existenței umane. Un element ludic ireductibil creează o legătură din interior între formele de manifestare ale culturii și cele ale spiritului. În știință, în artă, în filosofie găsim ceea ce caracterizează în mod abstract și formal jocul: un mod specific de a face, de a înfăptui, un spațiu determinat pintr-o ordine și reguli asumate liber, o variabilitate și o compunere a unor stări posibile, sancționate prin reguli de selecție, ale căror aplicare conduce la eliminarea unora din variantele imaginate și la conservarea celor care se conformează normelor și criteriilor de acceptare.

Conturat în această modalitate de abordare, jocul devine fapt grav. Dar din aceasta nu decurge în nici un fel că practicarea cutărui sau cutărui joc nu este însoțită de aceeași plăcere, concentrare și uitare de sine pe care o are acela care dispune de un joc și care, la rîndul său, se pune la dispoziția jocului. Căci fapt grav devine înțelegerea totalității formelor vieții ca modulare și variabilitate a unui element ludic.

Relația de accesibilitate între o lume posibilă și o altă lume posibilă nu presupune medierea faptului real, ceea ce ar suspenda jocul.

Cu toate acestea, discursul ludic, nefiind lipsit de reguli și ordine interioară, care sînt tocmai condiții ale existenței lui efective, în prelungire și dincolo de realitatea care nu poate fi concepută ca rezul-

tat al unei convenții de joc, dispune de constrîgere care îi conferă caracterul de totalitate închisă și suficientă sieși. Aceste constrîngeri sînt specificate de regulile de formare și de transformare ale acțiunilor care compun spațiul de joc. Convenția realizată, care prezidează desfășurarea jocului, instituie realitatea ludică, un tip efectiv de realitate, al cărei domeniu conține un tip special de obiecte: norme, reguli și prescripții între care se stabilesc raporturi logice bine determinate și care, nefiind infirmabile și revizuibile în raport cu experiența, sînt aplicate în mod repetat fără nici o modificare. Cea mai mică abatere de la normele jocului, în fapt criterii de definire a realității ludice, este o modificare a jocului, deci o ieșire din domeniul convenției realizată inițial.
Centrat antropologic, spațiul de joc cuprinde în întregime formele vieții, de la cele ale individului — cum ar fi jocul copilului, prin care, imitînd, învață ca într-un ritual de inițiere, sau manifestările imaginar-conștiente și oniric-subconștiente ale copilului și adultului — pînă la cele ale membrilor grupurilor sociale și ale grupurilor sociale însele, ale căror structură și dinamică sînt definite prin asumarea conștientă de «roluri sociale» jucate în conformitate cu un «scenariu» care dispune de regularități și legi proprii și specîfice domeniului existenței sociale.

Dar nu am putea extinde spațiul de joc și dincolo de formele vieții umane, într-o regiune în care se produce o dezamăgire progresivă a realității ludice, organizată exclusiv în jurul planului antropologic, înspre planul global filozofic-metafizic?
Determinarea elementului ludic în sistemele filozofice antice grecești și în ontologiile moderne, care abordează problema principiului metafizic ca orice formă de existență, ne obligă să reținem că tot ceea ce există, inclusiv omul, este element al unei realități ludice înglobante, în care formele de existență își împlinesc rolul și sînt jucate de un principiu care ordonează spațiul de joc al metafizicii.
Această proiecție a jocului în metafizic poate să ridice semne de întrebare. Se dezvăluie esența lumii prin descifrarea elementului ludic? Este — la urma urmelor — lumea, jocul unui principiu?
La astfel de întrebări — și ne-am putea întreba mai departe dacă astfel de întrebări sînt îndreptățite — răspunsul sau răspunsurile nu epuizează niciodată supozițiile care stau la baza formării acestor tipuri de probleme filozofice și, oricum, nu în aceste rînduri s-ar putea afla o soluție pentru ele.
Dar nu vom părăsi în întregime această problemă întrucît ne vom menține în proximitatea planului metafizic prin cîteva scurte remarci cu privire la două domenii care dispun de obiectivitate și universalitate maximă (într-o ierarhie care se raportează evident la cunoașterea și activitatea omului și care au implicații filozofice dintre cele mai importante. Este vorba de logică și de matematică).
Este interesant de observat că dintre formele cunoașterii de care dispune omul, cele mai intens ludice sînt logica și matematica (aici ne referim la formele cunoașterii cu valoare obiectivă și nu ne oprim deloc la artă, la poezie, care nu realizează o astfel de cunoaștere). Caracterul ludic și exactitatea și rigoarea apar într-o puternică legătură. Necesitatea deducerii teoremelor din axiome, înțeleasă în sensul că propozițiile logicii și matematicii sînt adevărate în orice descriere de stare (sau în orice lume posibilă), nu contravine spiritului ludic în care sînt construite sistemele formale, atît în logică cît și în matematică. Tot ceea ce se cere este să se respecte riguros și consecvent convențiile de construcție ale sistemului, formarea și transformarea expresiilor într-un sistem formalizat avînd puternice caracteristici combinatorii și algoritmice.
Să adăugăm la acestea ceea ce a fost numit «libertatea axiomatică», adică libertatea pe care o are cel care construiește sisteme de limbaje logice sau matematice de a alege între sisteme alternative orientîndu-se numai după criterii pragmatice (considerații privind efectivitatea, eficiența, conveniența, economia limbajului).
Constrîngerea exercitată din afara domeniilor celor două discipline este aproape nulă. Logica și matematica ne apar ca jocuri cu simboluri, combinate în diferite feluri, potrivit unor reguli precise și consecvent aplicate. Singurele constrîngeri sînt

de natură internă, căci, dezvoltîndu-se în mod formal și situîndu-se, în raport cu celelalte discipline teoretice, în zona cea mai îndepărtată față de realitatea empirică, necesitatea care le ordonează domeniile este de natură logică. Așadar, cel puțin la nivel formal, logica și matematica se autoconțin.

Dar, deși printr-o depărtare progresivă față de real, caracterul ludic al disciplinelor teoretice și al acțiunilor umane se accentuează din ce în ce mai mult, ajungîndu-se cu logica și matematica la punctul de maximă manifestare al elementelor ludice, totuși, prin parcurgerea drumului în sens invers, de la zona teoretică la zona aplicativă se constată o coordonare deplină a sistemelor formale, abstracte și neintuitive cu experiența lumii externe (fizica teoretică, cibernetica, informatica). Prin interpretarea sistemelor formale și prin modelare, ceea ce era doar existență ludică, o lume posibilă, devine existență reală, o lume actuală.

Cum explicăm această coordonare perfectă a posibilului cu realul?

Istoria filozofiei moderne a reținut marile tentative de soluționare a acestei probleme: există o armonie prestabilită între ceea ce este gîndit în mod independent de realitate și ceea ce este real (Leibniz); este nevoie să se demonstreze existența materiei, pentru că în felul acesta pot fi coordonate cele două tipuri de realitate (Descartes); intelectul nostru, prin formele lui **a priori,** ordonează experiența și dictează legi fenomenelor (Kant); logica și matematica nu oferă o cunoaștere a realității, ele nu sînt propriu-zis științe (așa cum sînt fizica, biologia, chimia) ci limbaje sau sisteme de semne combinate după anumite reguli, pe care le stabilește sintaxa logică, iar aceste limbaje pot fi aplicate, ca instrumente, la cunoașterea realității — așa cum, de exemplu, matematica este folosită în teoriile fizicii matematice — (Carnap).

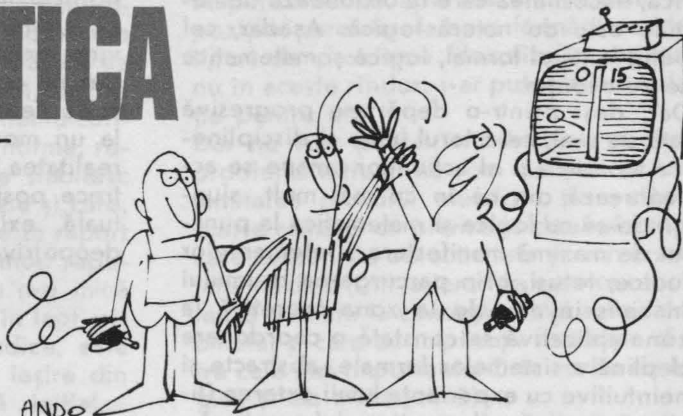
Întocmai ca întrebarea precedentă care formula o interogație cu privire la esența ludică a lumii, nici problema acordului dintre sistemele formale și realitate nu este rezolvată în întregime prin răspunsurile care i-au fost oferite. Fiecăruia i se aduc obiecții și fiecare a obiectat, la rîndul său, celorlalte.

În consonanță cu semnificația temei acestor scurte remarci despre joc, așadar, într-un spirit ludic pe care îl asumăm, am da răspuns la această ultimă întrebare tot printr-o întrebare: cum se explică faptul că existența ludică, lumea posibilă, devine existență reală, o lume actuală? Dar nu cumva se transformă în existență reală ceea ce a fost exclusiv ludic pînă la un moment anumit tocmai pentru că realitatea însăși este de esență ludică? Nu trece posibilul în real? Posibilă sau actuală, existența (esența lumii) nu este deopotrivă ludică?



JOCURILE ȘI INFORMATICA

PROGRAM BASIC PENTRU JOCURILE IMPAS-FLEX



Jocul a apărut în setul FLEX (50 de jocuri logice) **precum și separat, ambele realizate de RECOOP. Programul care urmează vă provoacă să jucați ÎMPAS pe tabla 6×6, cu 9 piese, deci o variantă redusă în comparație cu cea propusă de autorul jocului. Deși nu este teribil de puternic, programul este totuși un partener de întrecere rezonabil (și destul de rapid). Încercați!**

```
6 border 1: paper 6
10 cls: print at 10,10
flash 1; «I M P A S»
15 for i = 1 to 15
20 beep .1, int(rnd*22)
22 next i
25 print at 14,8; flash 1;
«I N C E P E M»
30 pause 50
40 cls: for i = 0 to 6
45 plot 56, 24+i*24: draw 144,0
47 plot 56+24*i, 24: draw 0,144
50 next i
55 for i = 1 to 6
57 print at 2+(i—1)*3,6; i
60 next i
62 print at 19,8; «a»
63 print at 19,11; «b»
64 print at 19,14; «c»
65 print at 19,17; «d»
66 print at 19,20; «e»
67 print at 19,23; «f»
70 plot 214,90: draw 0, —60
71 plot 214,90: draw 6, —6
72 plot 214,90: draw —6, —6
80 print at 11,28; «J»
81 print at 12,28; «U»
82 print at 13,28; «C»
83 print at 14,28; «A»
84 print at 15,28; «T»
85 print at 16,28; «C»
86 print at 17,28; «R»
88 dim a(6,6)
90 for i = 1 to 6
93 for j = 1 to 6
95 let a(i, j) = 0
97 next j
99 next i
100 for i = 4 to 6
105 for j = 1 to 3
107 let a(i, j) = 1
109 print at 2+(i—1)*3, 8+(j-1)*3; «■»
110 next j
115 next i
120 print at 21,1; «CINE ÎNCEPE (j = TU,
c = EU)?»
125 pause 0: if inkey $ <> «j» then beep
.1,12:
   beep .2,22: go to 300
127 beep .1,12: beep .2,22
```

```
130 print at 21,1; «MUTA: COL= (19 spații)»:
   pause 0
135 let c = inkey $: beep .1,12: beep .2,22
137 print at 21,12; c$ «LINIA = (11 spații)»:
   pause 0
140 let i = val inkey$: beep .1,12: beep .2,22
145 print at 21,22; i; «PASI = »: pause 0
155 let p = val inkey$: beep .1,12: beep .2,22
155 print at 21,31; p: pause 50
160 if c$ = «a» then let j = 1: go to 175
161 if c$ = «b» then let j = 2: go to 175
162 if c$ = «c» then let j = 3: go to 175
163 if c$ = «d» then let j = 4: go to 175
164 if c$ = «e» then let j = 5: go to 175
165 if c$ = «f» then let j = 6: go to 175
170 print at 21,1; «MUTARE ERONATA (17 spații)»: beep 1,0: go to 130
175 if i<1 or i>6 or p<1 or i—p<1 then go to 170
180 for k = i—1 to i—p step —1
185 if a(k, j) = 1 then go to 170
190 next k
195 if a(i, j) = 0 then go to 170
200 let a(i, j) = 0: let a(i-p, j) = 1
210 print at 2+(i—1)*3, 8+(j—1)*3; flash 1; «X»
220 print at 2+(i—p—1)*3, 8+(j—1)*3; flash 1; «X»
225 pause 50: print at 2+(i—1)*3, 8+(j—1)*3; «  »
230 print at 2+(i—p—1)*3, 8+(j—1)*3; «■»
240 for i = 1 to 6
245 for j = 1 to 5
250 if a(i, j) = 1 and a(i, j+1) = 0 then go to 300
255 next j
260 next i
270 print at 21,1; «AI CÎSTIGAT — FELICITARI (6 spații)»
275 for i = 1 to 15
280 beep .1, int (rnd * 25)
285 next i
290 pause 50: print at 21,1; «CONTINUAM (y = DA'/n = NU)?»: pause 0
295 if inkey <> «y» then new
297 go to 10
300 print at 21,1; «MUTAREA MEA (APASĂ O TASTĂ)»: pause 0: beep .1,12: beep .2,22
302 let io = 1: let jo = 1: let po =0
304 let depo = 1000
310 for i = 1 to 6
315 for j = 1 to 5
320 if a(i, j) = O or a (i, j + 1) = 1 then go to 480
330 for k = j + 1 to 6
340 if a (i, k) = 1 then go to 480
350 let a (i, j) = 0: let a (i, k) = 1
370 let dep = 0
380 for t = 2 to 6
390 for s = 1 to 6
395 if a (t, s) = 0 then go to 432
400 for v = t — 1 to 1 step —1
410 if a (v, s) = 1 then go to 432
420 let dep = dep + 1
430 next v
432 next s
435 next t
440 let a (i, j) = 1: let a (i, k) = 0
450 if depo ≤ dep then go to 480
460 let depo=dep: let io=i: let jo=j: let po = k-j
470 if depo = 0 then go to 500
475 next k
480 next j
490 next i
500 beep .1, 12: beep .2, 22: let a (io, jo) = 0: let a (io, jo + po) = 1
510 print at 2 + (io—1) * 3, 8 + (jo—1) * 3; flash 1; «X»
520 print at 2 + (io—1) * 3, 8 + (jo + po—1) * 3; flash 1; «X»
530 pause 50: print at 2 + (io—1) * 3, 8 + (jo—1) * 3;
540 print at 2 + (io—1) * 3, 8 + (jo + po—1) * 3; «■»
550 for i = 2 to 6
560 for j = 1 to 6
570 if a (i, j) = 1 and a (i—1, j) = 0 then go to 130
575 next j
580 next i
590 print at 21, 1; «AM CÎSTIGAT (20 spații)»
595 for i = 1 to 15
600 beep .1, int (rnd * 15) — 15
610 next i
620 print at 21, 13; «— CONTINUAM (y/n)?»
630 pause 0: if inkey $ <> «y» then new
650 go to 10
```

MoZaiC

JOCURILE ŞI ISTORIA

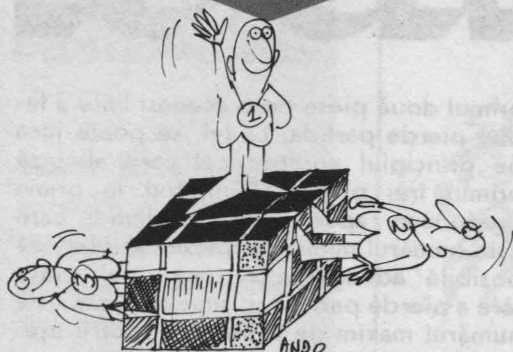
Încă din antichitatea greacă un joc era cu atît mai apreciat cu cît coeficientul de hazard era mai mic. Această atitudine s-a menţinut pe parcursul secolelor, prestigiul şahului constituind o confirmare certă a importanţei acordate raţionamentului şi inteligenţei pure. De altfel, aceste caracteristici nu se dobîndesc la întîmplare după cum demonstrează şi evoluţia unui număr mare de jocuri de gîndire.

Nu există o ierarhie riguroasă a jocurilor. Atunci de unde provine importanţa şi atenţia deosebită acordate jocurilor de gîndire! În primul rînd, acestea scot în evidenţă dominaţia intelectului asupra activităţii fizice, aşa cum s-a enunţat şi în termeni filozofici. În secolul trecut, jocul era socotit cu atît mai «nobil» cu cît era mai auster, mai sever, de fapt mai pliticos. Această noţiune de «plăcere virtuoasă», apărută în sec. al XVIII-lea, răspunde de fapt incriminărilor aduse jocului. După Bourdalone jocul duce la trei feluri de excese: timp irosit, cheltuială şi un ataşament nejustificat. Şi astfel wistul savant, dar «plicticos», va cunoaşte o mare vogă în Anglia puritană a secolului trecut.

(urmare din pag. 100).

Jucătorul A încearcă din nou o depunere tactică în d4 (TAMBURE), pregătind un nou scrabble cu o singură depunere în a1 (JUNIORAT). De data aceasta jucătorul A depune literele grele, cu maxim de eficienţă, aşteptînd astfel ultimele litere din joc pentru ultimele două tururi. Aici a intervenit o situaţie de punctaj limită după 8 tururi jucătorul B conducea cu un punct. În turul 8 jucătorul A, avînd litere cu valoare mică, încearcă un scrabble în ultimul tur, prin depunerea pregătitoare în d12 (FLAN), prin care blochează jucătorului advers posibilităţile de dezvoltare în colţul din dreapta-sus al grilei. Jucătorul B îi intuieşte intenţia şi blochează imparabil prin l1 (DRESE), pregătindu-şi şi o dublă în b2 (HIT) sau în e14 (HIIT). Jucătorul A blochează doar pe HIT care avea punctajul mai mare şi încearcă prin adiacenţele lui SIPOT să reducă handicapul, dar pierde deoarece B şi-a depus ultimele litere prinzîndu-l pe A descoperit (i-au rămas două litere nedepuse, ceea ce îi va aduce pierderea partidei cu un punct). Se observă astfel cum se fac depuneri anticipate prin care jucătorii îşi pregătesc depuneri-scrabble.

VA INTERESEAZĂ ACEST JOC



PIRAMIDA

Avem la dispoziţie o tablă-suport, pe care sînt practicate 25 de alveole aşezate astfel încît formează un pătrat 5x5, precum şi două seturi de bile de culori diferite, să zicem alb şi negru, fiecare cu cîte 27 de bile.

Cu această «dotare», plus o bilă suplimentară, de culoare «neutră», aflată la începutul partidei în alveola din centrul tablei, se poate organiza următoarea întrecere între doi jucători, interesantă prin caracterul ei spaţial (jocurile tridimensionale sînt destul de puţine).

Pe rînd, fiecare jucător aşază cîte o bilă într-un lăcaş al tablei sau deasupra a patru bile vecine, anterior introduse în joc (nu interesează culoarea acestora). Dacă o bilă completează însă un pătrat de patru bile alăturate, din care cel puţin 3 sînt de culoarea bilelor jucătorului respectiv, atunci el joacă din nou. Dacă din nou se completează un pătrat cu aceste calităţi, jucătorul mai pune o bilă. Şi aşa mai departe. Primul jucător care-şi epuizează bilele cîştigă. Jocul se poate eventual termina prin completarea unei piramide cu 4 niveluri (există bile suficiente pentru 5 etaje deoarece la bază sînt 25 de alveole, la etajul următor se vor aşeza 16 bile, deasupra 9, la etajul următor 4, iar în vîrf una, în total 55), caz în care jucătorul care a rămas cu o bilă a pierdut.

(Continuare la pag. 205)

MOZAIC

JOCUL — O MODALITATE DE CONCENTRARE

Memoria joacă un rol important în conceperea şi practicarea jocurilor de gîndire. Aceste jocuri reprezintă, în epoca actuală, una dintre multele posibilităţi de divertisment. Trăim într-o epocă în care sîntem din ce în ce mai puţin supuşi rigidităţii unor rigori învechite, în care libertatea comportamentală se extinde şi, desigur, aspiraţia la ordine se regăseşte în universul jocurilor. Altă dată lumea se juca pentru a se amuza, astăzi se joacă pentru a se concentra.

Să luăm ca exemplu un zar. El se transformă în piese de domino prin combinarea feţelor două cîte două. În primul caz, jocul este pur şi simplu un joc al hazardului; în al doilea, hazardul este temperat de calcul. Într-un anume mod hazardul se degradează. Ar fi amuzant să utilizăm o noţiune contrară celei de entropie pentru a califica această evoluţie. Entropia semnifică o degradare energetică, ea exprimă o transformare în sensul dezordinii. În jocurile de reflecţie apare situaţia inversă. Dezordinea evoluează spre o organizare gîndită.

Din fericire, va fi încă multă vreme imposibil de sesizat această trecere de la vis la memorie; altfel jocul însuşi s-ar descompune. În orice caz, dacă atracţia pentru jocurile de gîndire este în creştere, gustul pentru jocurile de hazard nu se diminuează. În marele amalgam ludic, amestecul este încă misterios.

JOCURI EDUCATIVE COLECTIVE JECO VA OFERA

AS 31

De unde vine AS, nu știu; 31 vine de la numărul de perforații ale tablei de joc (este prezentată în figura alăturată). În aceste perforații, cei doi jucători plasează, pe rînd, niște pioni de forma unor ciupercuțe cu picior, scopul fiecăruia fiind de a realiza cît mai multe triunghiuri de dimensiunea minimă posibilă. Amănunt important: fiecare jucător are cîte 15 pioni, deci în final un orificiu rămîne neocupat.

Spun că amănuntul este important deoarece, dacă cei doi jucători ar avea un număr mai mare de piese, primul ar putea juca și ultimul, atunci el ar avea strategie de remiză: mută mai întîi în centru și apoi repetă simetric mutările adversarului. La fel, dacă s-ar interzice ocuparea orificiului central, atunci al doilea jucător ar avea strategie de remiză, imitînd simetric mutările adversarului.

Apare aici următoarea întrebare: care este numărul maxim de triunghiuri care pot fi formate cu cele 15 piese de o culoare? Răspunsul este «17 triunghiuri» și poate fi justificat astfel: observăm că dacă piesele sînt așezate pe numai trei linii ale tablei, atunci se formează cel mult 16 triunghiuri, la fel dacă se acoperă o linie cu 6 orificii sau dacă pe două linii paralele se așază cîte 5 piese. În concluzie, cele 15 piese trebuie repartizate pe cel puțin patru linii și cel mult una cu 5 piese. Nu sînt posibile decît următoarele trei descompuneri ale lui 15 în aceste condiții:

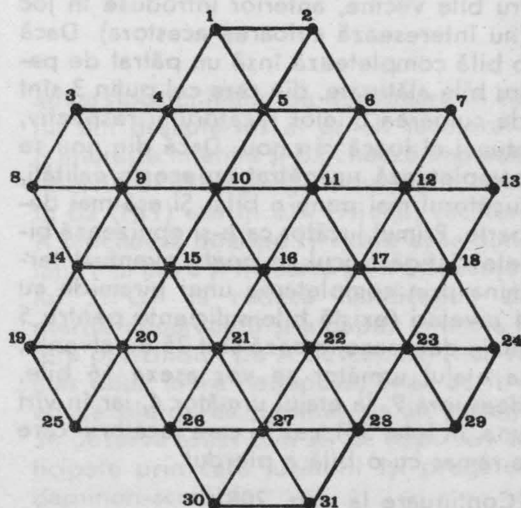
$5+4+4+2$, $5+4+3+3$,
$4+4+4+3$

și toate trei conduc (în cazurile avantajos aranjate) la cîte 17 triunghiuri.

Bineînțeles, pe tabla și cu piesele jocului AS 31 pot fi imaginate și alte jocuri de două persoane. De pildă, cei doi jucători pot plasa pe rînd piese și cel care așază primul două piese pe o aceeași linie a tablei pierde partida. La fel, se poate juca pe principiul «pierde cel care aliniază primul trei piese». Rămînînd la prima propunere, apar două probleme: care este numărul minim de piese care fac imposibilă adăugarea a încă unei piese fără a pierde partida și, simetric, care este numărul maxim de piese care pot fi așezate fără a pierde partida?

Pentru AS 31 rezolvarea acestor probleme este destul de simplă. În primul rînd este clar că cel mult 7 piese pot fi plasate fără a fi două pe o linie (tabla are cîte 7 linii pe fiecare dintre cele trei direcții). Și chiar putem așeza 7 piese în acest fel, de exemplu, în orificiile 1, 3, 13, 16, 24, 25, 30. Pe de altă parte trei piese plasate în punctele 10,17 și 21 sau în 6, 14, 28 fac imposibilă adăugarea unei noi piese și nu putem «controla» toată tabla cu numai două piese: oriunde ar fi ele așezate, fiecare piesă controlează cel mult 15 puncte, iar tabla are în total 31 de puncte.

Un joc simplu, dar care, iată, poate conduce la mai multe probleme combinatoriale interesante.



jocul celor opt coincidențe

Aceste două imagini oarecum asemănătoare și totuși atît de diferite, reprezentînd două familii de turiști la plimbare, conțin 8 coincidențe cu totul surprinzătoare.

Cum ele nu sînt detectabile la prima vedere, vă recomandăm să le priviți cu atenție 24 de ore din 24, timp de 3 zile, iar după aceea să căutați răspunsurile exacte pe care vi le redăm mai jos.





RĂSPUNSURI:

1. **Ambele familii se numesc Popescu.**
2. **Toate personajele din imagini au sosit în localitate cu trenul.**
3. **Ambele odrasle vor un Ci-co.**
4. **Ambii fotografi amatori au uitat să-și pună film în aparat, dar ei nu știu încă acest amănunt.**
5. **Vrînd să o ia pe scurtătură și unii și alții au greșit drumul.**
6. **Toți regretă că cele 21 de zile de concediu nu sînt în fiecare săptămînă.**
7. **Ambele grupuri regretă că nu au petrecut concediul pe litoral.**
8. **În nici una dintre familii nu se joacă GO.**

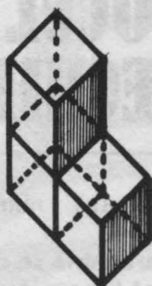




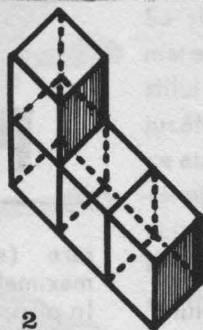
COMBICUB

Jocul este mai vechi și este cunoscut sub numele de **cubul ȘOMA.** Este alcătuit din șapte piese, toate corpurile neconvexe (cu «golfuri») care se pot forma alipind cîte trei sau patru cubulețe unitare (vezi figura 1). În total sînt folosite 27 de cubulețe, ceea ce ridică problema dacă nu putem asambla aceste piese pentru a forma cu ele un cub 3×3×3. În magazinele noastre jocul se găsește deja asamblat și introdus într-o cutie potrivită, deci problema s-a rezolvat. Chiar au 240 de soluții diferite (excluzînd oglindirile și rotațiile), ceea ce poate fi surprinzător pentru cei care au scos piesele din cutie și au încercat să le introducă apoi la loc. De cele mai multe ori, ultimele piese nu se mai potrivesc, un cubuleț rămîne suspendat pe o latură a cubului, iar undeva în interior rămîne un loc liber... În asemenea situații nu se recomandă manevrarea cu încăpățînare a ultimelor piese ci pur și simplu reluarea problemei de la capăt (ca strategie generală încercînd să se folosească la început piesele «mai complicate». 5, 6, 7, pentru a scăpa de restricțiile impuse de ele). Reluarea problemei de la prima piesă se bazează pe faptul că există anumite poziții obligatorii în așezarea unora dintre piese și dacă din întîmplare una dintre aceste restricții a fost încălcată, atunci eforturile ulterioare sînt zadarnice. Concret, piesele 1, 3 și 7 au asemenea poziții obligatorii (le voi relua din cartea «Winning ways for your mathematical plays» de E.R. Berlekamp, J.H. Conway, R.K. Guy, Academic Press, 1982; au fost consemnate și în lucrarea «Între matematică și jocuri»). Aceste restricții sînt prezentate în figura 2 (pentru piesa 1), figura 3 (piesa 3) și figura 4 (piesa 7). Poziționînd corect aceste piese, restul se vor așeza oarecum de la sine.

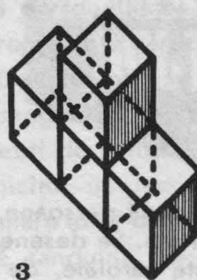
Bineînțeles, memorarea acestor restricții poate face problema neinteresantă. Dar nu și jocul deoarece cu piesele COMBICUB-ului pot fi formate o serie de construcții, unele destul de complicate și de decorative (jocul se comportă ca un TANGRAM tridimensional, din acest punct de vedere); în realizarea acestor construcții «teoria» nu mai ajută, de aceea ele rămîn mereu atractive (mai ales că putem oricînd inventa construcții noi).



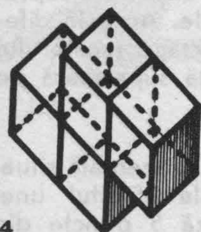
1



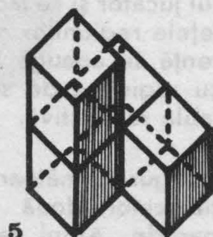
2



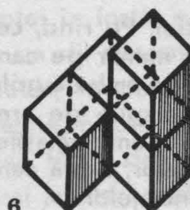
3



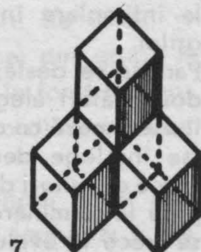
4



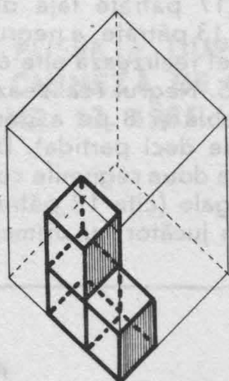
5

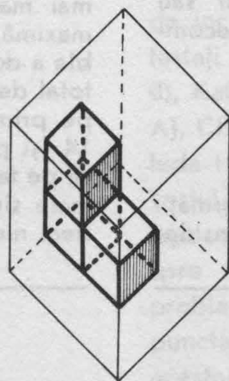


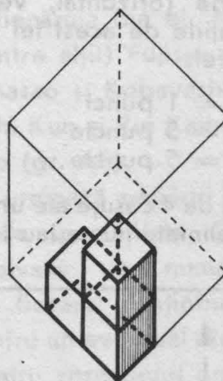
6

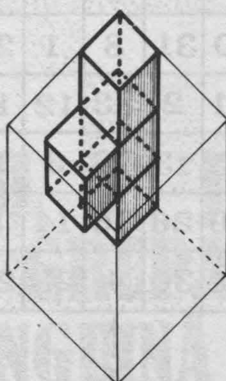


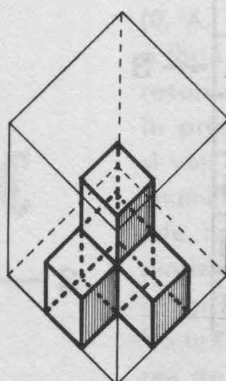
7

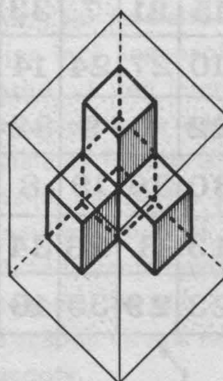












VĂ INTERESEAZĂ ACEST JOC

JOCUL PERECHILOR

Este un joc de două persoane, de tip «cu creionul pe hîrtie». Se desenează mai întîi două pătrate caroiate, de dimensiuni 6×6, apoi fiecare jucător umple cîte un pătrat cu numerele de la 1 la 36, dispuse la întîmplare în cele 36 de căsuțe ale grilei.

Partida se desfășoară astfel. Pe rînd, cei doi jucători aleg cîte un număr pe care îl marchează cu o culoare pe ambele grile (se înțelege deci că ei dispun de creioane de culori diferite). Se continuă astfel pînă la terminarea numerelor, după care se trece la evaluarea punctajelor.

Scopul fiecărui jucător este de a alinia cît mai multe căsuțe ale tablei marcate cu culoarea proprie (orizontal, vertical sau oblic). Formațiile de acest fel se recompensează astfel:

— 4 în rînd = 1 punct
— 5 în rînd = 3 puncte
— 6 în rînd = 5 puncte

Subformațiile de 4 căsuțe ale unei formații de 5 căsuțe aliniate nu se iau în considerare (se punctează numai formațiile maximale).

În plus, pe fiecare tablă se caută regiunile conexe (care pot fi parcurse de o tură de șah, mișcîndu-se regulamentar) ale fiecărui jucător și se face diferența între suprafețele regiunilor maximale. Această diferență se adaugă la punctajul jucătorului cu regiunea de suprafață superioară pe tabla respectivă.

În figura următoare este prezentată situația celor două grile la sfîrșitul unei partide. Albul realizează 5 puncte din formații pe prima tablă și 4 puncte suplimentare pentru că are o regiune conexă mai mare (17 pătrate față de regiunea maximă, de 13 pătrate, a negrului); pe tabla a doua el realizează alte 6 puncte, în total deci 15. Negrul realizează 6 puncte pe prima tablă și 8 pe a doua, în total 14 (și pierde deci partida). De remarcat că pe tabla a doua regiunile conexe maximale sînt egale (cîte 12 pătrate fiecare), deci nici un jucător nu primește puncte.

	1	1				1	
	2	15	21	7	33	17	
	20	10	27	24	14	31	← 3
3 →	11	22	1	9	32	6	
	4	30	36	19	8	25	
	12	13	3	26	34	28	
	5	23	29	35	16	18	
1 ↗		1 ↗					

					1 ↙		
3 →	9	22	11	18	7	16	
	10	31	8	1	27	17	
	21	2	33	12	15	6	
	35	13	23	3	34	24	
	29	26	36	14	5	25	↖ 1
3 →	32	30	4	28	20	19	
			↑ 1			↑ 5	



«TEST DE FUSEKI», **DUPĂ REVISTA CHINEZĂ DE GO, WEI QI, NR. 12, 1985.**

STILUL DE JOC ȘI GRUPA SANGUINĂ

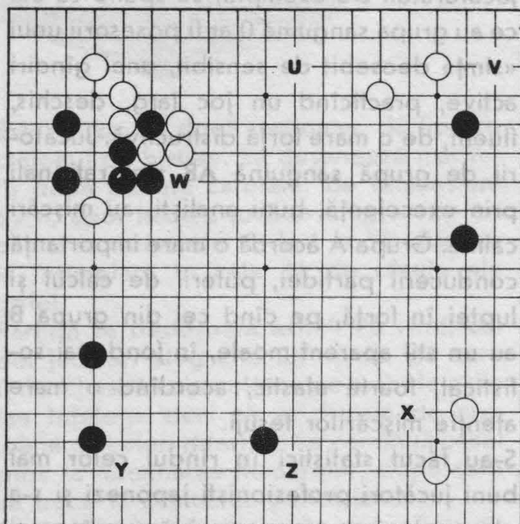
Se știe că grupa sanguină determină în mare măsură personalitatea unui om. Iar stilul de joc reprezintă oarecum caracterul jucătorului. De exemplu, se spune că cei ce au grupa sanguină 0 ar fi posesorii unui «simț» deosebit de sensibil, unei gîndiri active, practicînd un joc larg, deschis, fluent, de o mare forță distructivă. Jucătorii de grupă sanguină AB sînt raționali prin execelență, buni analiști, au mișcări calme. Grupa A acordă o mare importanță conducerii partidei, puterii de calcul și luptei în forță, pe cînd cei din grupa B au un stil aparent moale, în fond mai sofisticat, foarte elastic, acordînd o mare atenție mișcărilor tesuji.

S-au făcut statistici în rîndul celor mai buni jucători profesioniști japonezi și s-a observat că grupa sanguină are în mai toate cazurile o directă legătură cu stilul de joc al fiecăruia din ei. Au fost astfel testați (printre alții) Fujisawa Shuko (gr. 0), Kato Masao și Kobayashi Koichi (gr. A), Cho Chi Kun și Rin Kaiho (gr. B), Ishida Ioshio (gr. AB).

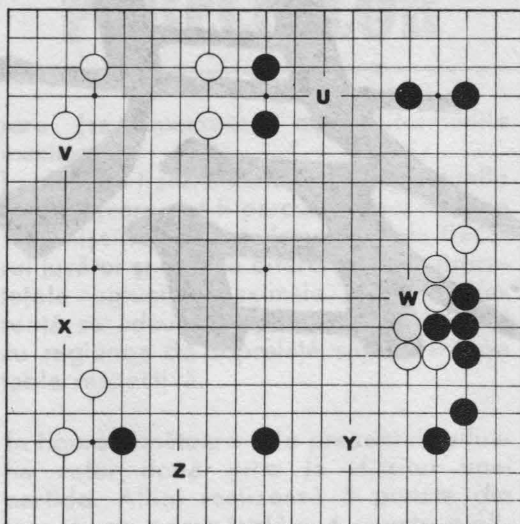
Testul care urmează a apărut într-o revistă japoneză de specialitate. Sînt propuse spre rezolvare un număr de opt probleme, fiecare conținînd cîte șase puncte pentru un eventual răspuns. Dintre acestea, patru corespund unor stiluri de joc caracteristice fiecărei grupe sanguine (0, A, B, AB,), iar celelalte denotă doar o forță de joc încă «necoaptă». După ce rezolvați testul, vă veți interesa probabil în primul rînd de forța de joc proprie, și veți constata că fiecare stil are, pentru anumite poziții, avantajele și dezavantajele lui. Rezultatul bun al partidei depinde în ultimă instanță numai de forța de joc și nu neapărat de stil.

Vă urăm să scăpați cît mai repede de starea de «necopt».

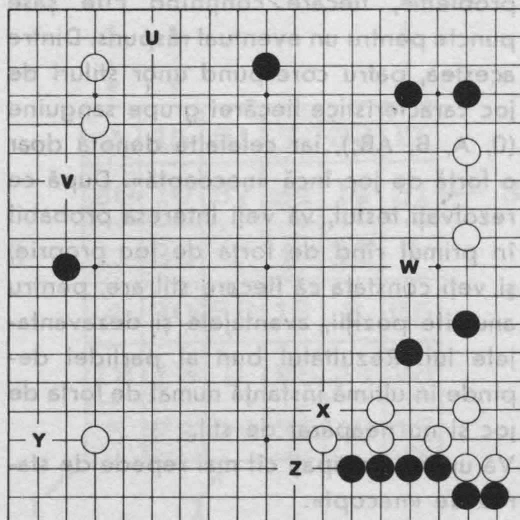
Problema 1 (negrul la mutare). În partea de sus şi în stînga-jos fiecare jucător şi-a format cîte un mare moyo. Considerînd că nici una dintre părţi nu are grupuri slabe, ce punct alegeţi pentru următoarea mutare?



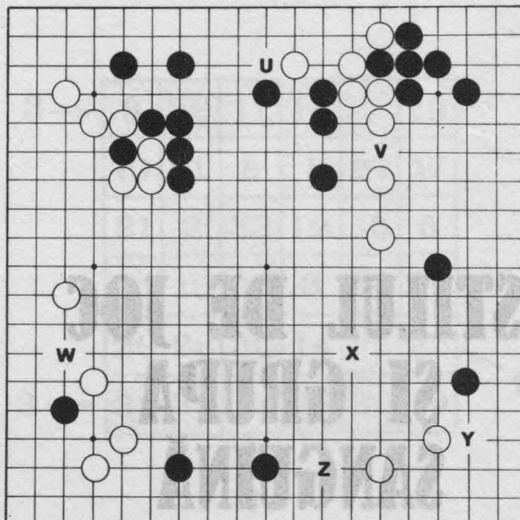
Problema 2 (negrul la mutare). Albul şi-a construit în partea stîngă un moyo imens, pe cînd formaţiile negrului din partea de sus şi de jos arată destul de slabe. Cum preluăm conducerea?



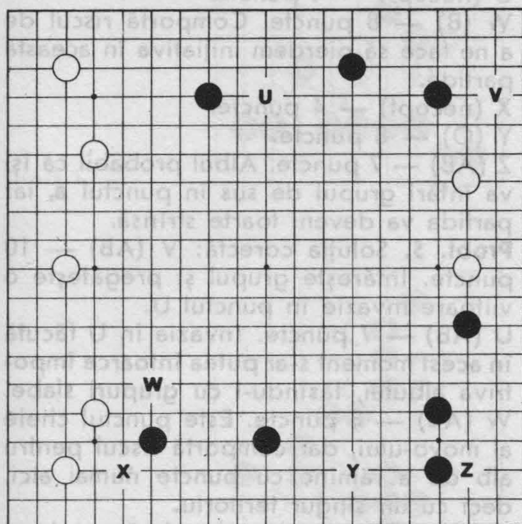
Problema 3 (negrul la mutare). În timp ce partea din strînga tablei a rămas în faza de fuseki, în partea din dreapta a început lupta directă. Ce atitudine trebuie să adopte negrul în această situaţie, pentru a ieşi bine?



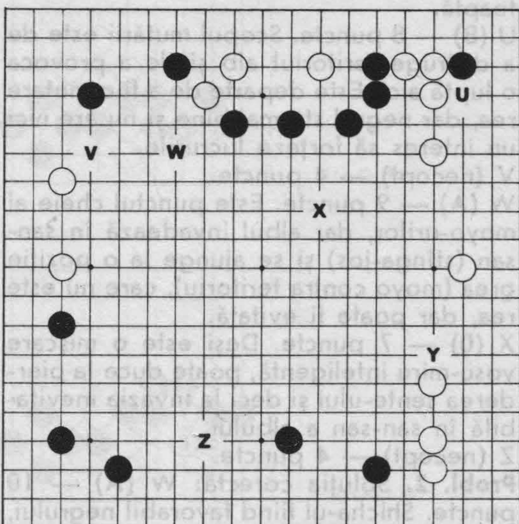
Problema 4 (negrul la mutare). Din nou albul şi-a construit în partea din stînga un moyo impresionant; pe de altă parte, oricine în situaţia negrului şi-ar dori capturarea grupului advers din partea de sus a tablei. A venit momentul să vă arătaţi forţa.



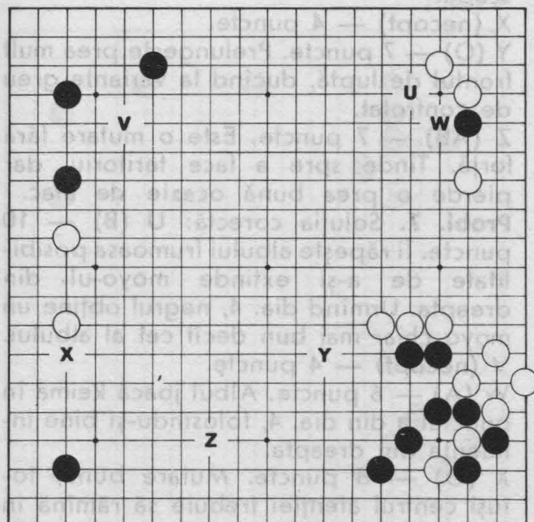
Problema 5 (albul la mutare). Este încă începutul partidei. Fără să ne grăbim, comparăm mai întîi mărimea moyo-urilor, tăria grupurilor, apoi decidem.



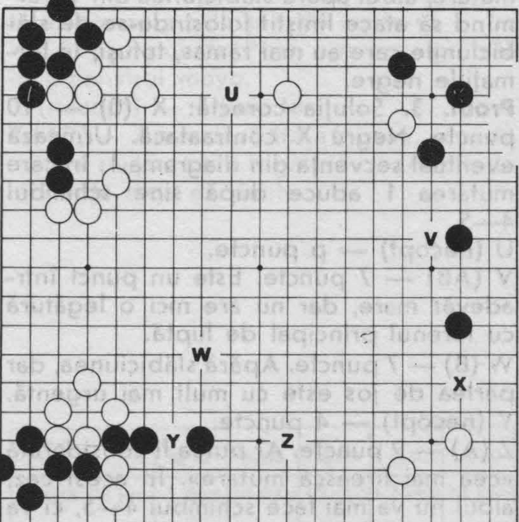
Problema 6 (negrul la mutare). În partea dreaptă și de jos a tablei, fiecare dintre cei doi parteneri și-a creat cîte un moyo, pe cînd partea din stînga-sus este destul de neclară. Unde trebuie să jucăm pentru a înclina balanța în favoarea noastră?



Problema 7 (negrul la mutare). Se pare că punctele mari ar fi undeva pe partea dreaptă, între piesele albe, dar nici extinderile moyo-urilor deja existente nu ar fi mișcări mărunte. Cum gîndim această poziție?



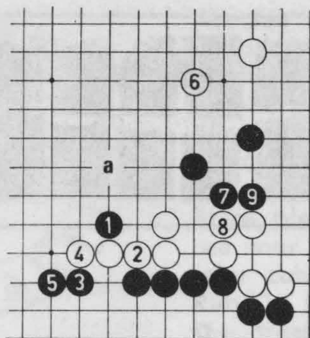
Problema 8 (albul la mutare). Negrul are trei colțuri iar albul mai multă influență. Cum este mai bine să o folosim?



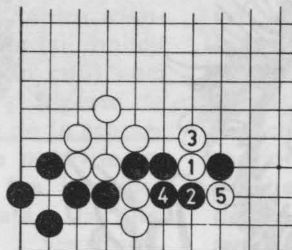
Răspunsuri:

Probl. 1. Soluția corectă: Y (AB) — 10 puncte. Moyo-ul negru din această zonă este mult mai mare decît cel de sus. Negru Y consolidează acest moyo și... așteaptă.
U (B) — 8 puncte. Scopul mutării este de a distruge teritoriul alb și de a provoca o luptă aici. Este departe de a fi o mutare rea, dar negrul stă mai bine și nu are nici un interes să forțeze lucrurile.
V (necopt) — 4 puncte.
W (A) — 9 puncte. Este punctul cheie al moyo-urilor, dar albul invadează în sansan (stînga-jos) și se ajunge la o poziție grea (moyo contra teritoriu), care nu este rea, dar poate fi evitată.
X (0) — 7 puncte. Deși este o mișcare yosu-miru inteligentă, poate duce la pierderea sente-ului și deci la invazia inevitabilă în san-san a albului.
Z (necopt) — 4 puncte.
Probl. 2. Soluția corectă: W (A) — 10 puncte. Shicha-ul fiind favorabil negrului, această tăietură este o bună ocazie de a provoca lupta. Albul, cu două grupuri slabe, nu mai are timp de invazii sau să micșoreze moyo-urile negre.
U (necopt) — 4 puncte.
V (0) — 7 puncte. Nu se poate spera un rezultat favorabil atunci cînd lupți într-o zonă în care adversarul este puternic.
X (B) — 8 puncte. Atacul celor două piese albe poate fi o idee, dar și aici ne luptăm într-o zonă de influență a albului.
Y (AB) — 8 puncte. Ca răspuns la această mutare, albul apără slăbiciunea din W, urmînd să atace liniștit folosindu-se de slăbiciunile care au mai rămas, totuși, în formațiile negre.
Probl. 3. Soluția corectă: X (0) — 10 puncte. Negru X contraatacă. Urmează eventual secvența din diagrama 1, în care mutarea 1 aduce după sine schimbul 4—5.
U (necopt) — p puncte.
V (AB) — 7 puncte. Este un punct întradevăr mare, dar nu are nici o legătură cu terenul principal de luptă.
W (B) — 7 puncte. Apără slăbiciunea, dar partea de jos este cu mult mai urgentă.
Y (necopt) — 4 puncte.
Z (A) — 9 puncte. Ar putea fi considerată «cea mai firească mutare». În acest caz, albul nu va mai face schimbul 4—5, ci va ataca direct în punctul **a** din diagrama 1.

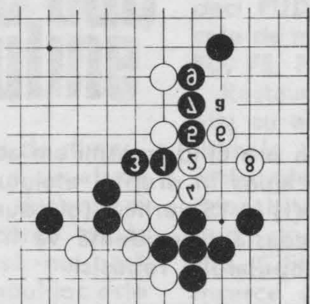
Probl. 4. Soluția corectă: V (A) — 10 puncte. Cum arată și diagrama 2, negrul 1 este o ocazie bună de atac. Rezultatul secvenței demonstrează că este foarte greu pentru alb să obțină doi ochi.
U (necopt) — 4 puncte.
W (B) — 8 puncte. Comportă riscul de a ne face să pierdem inițiativa în această partidă.
X (necopt) — 4 puncte.
Y (O) — 8 puncte.
Z (AB) — 7 puncte. Albul probabil că își va întări grupul de sus în punctul **a,** iar partida va deveni foarte strînsă.
Probl. 5. Soluția corectă: V (AB) — 10 puncte. Întărește grupul și pregătește o viitoare invazie în punctul U.
U (AB) — 7 puncte. Invazia în U făcută în acest moment s-ar putea întoarce împotriva albului, lăsîndu-l cu grupuri slabe.
W (AB) — 8 puncte. Este punctul cheie al moyo-ului, dar comportă riscul pentru alb de a rămîne cu puncte numai aici, deci cu un singur teritoriu.
Z (O) — 7 puncte, Negrul răspunde și poate termina prin preluarea sente-ului pe care-l va folosi la întărirea propriului colț din dreapta-sus.
X, Y (necopt) — 4 puncte.
Probl. 6. Soluția corectă: V (B) — 10 puncte. Este o metodă de atac simultan a două grupuri, numită tsuke-pressing.
U (necopt) — 4 puncte.
W (A) — 8 puncte. Dacă reușește este foarte bună, dar în dia. 3 se vede că albul are un tesuji (mutarea 2) cu care poate scăpa.
X (necopt) — 4 puncte.
Y (O) — 7 puncte. Prelungește prea mult frontul de luptă, ducînd la variante greu de controlat.
Z (AB) — 7 puncte. Este o mutare fără forță. Tinde spre a face teritoriu, dar pierde o prea bună ocazie de atac.
Probl. 7. Soluția corectă: U (B) — 10 puncte. Îi răpește albului frumoasa posibilitate de a-și extinde moyo-ul din dreapta. Urmînd dia. 4, negrul obține un moyo chiar mai bun decît cel al albului.
V (necopt) — 4 puncte.
W (A) — 6 puncte. Albul joacă keima în punctul **a** din dia. 4, folosindu-și bine influența din dreapta.
X (O) — 8 puncte. Mutare bună; totuși centrul atenției trebuie să rămînă în colțul din dreapta-sus.



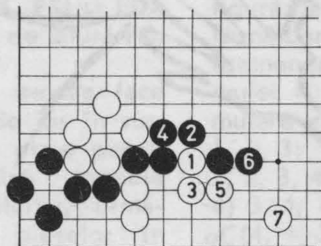
DIAG 1



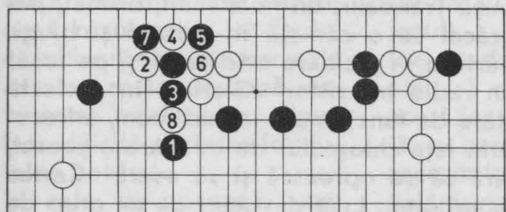
DIAG 5



DIAG 2

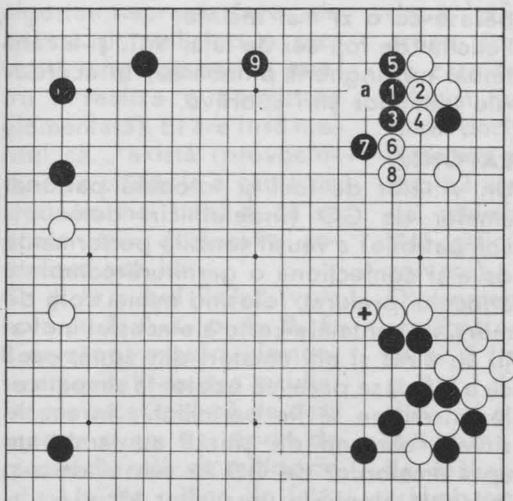


DIAG 6



DIAG 3

DIAG 4



Y (necopt) — 4 puncte.
Z (AB) — 8 puncte. Poziția înaltă a piesei notate cu + în dia. 4 micșorează posibilitățile moyo-ului negru de jos.

Probl. 8. Soluția corectă: Y (O) — 10 puncte. Diagramele 5 și 6 arată cum alb 1, duce la o situație favorabilă albului.
U (necopt) — 4 puncte.
V (B) — 8 puncte. Este o mutare foarte tare, dar se poate pierde sente-ul.
W (A) — 8 puncte. Puțin cam prea grăbită în a construi moyo.
X (necopt) — 4 puncte.
Z (AB) — 7 puncte. Fără a fi mică, această mutare nu prea are legătură cu zonele de influență deja existente.

Puncte	⩽ 75	⩽ 68	⩽ 60	⩽ 50	⩽ 40
Forța de joc	5 dan	3-4 dan	1-2 dan	1-2 kyu	3-4 kyu



umor

O VESTE ÎNBUCURĂTAORE

Cîteva date spicuite din NEWS despre inventatorul TRIPLESCRABBLE-ului: este un tînăr de 23 de ani (pe care însă nu-i arată) pe nume S.CR.ABBLE, de meserie barcagiu, avînd ca hobby jocurile logice. În viitor își propune să studieze alfabetul, aritmetica, apicultura și sistemul 4—3—3, fiind un adept înflăcărat al tenisului de masă desfășurat pe zgură.
Nu ne îndoim că, dată fiind voința și puterea de muncă a marelui logist S.CR. ABBLE, va depăși obiectivele propuse.
Imaginea îl prezintă pe inventator explicînd ziariștilor regulile noului joc cu ocazia conferinței de presă ținută în holul hotelului.

NEW-YORK
Căzînd printr-o fereastră tocmai de la ultimul etaj al lui Empire State Building, cunoscutul campion rebusist James Davis și-a păstrat totuși calmul și, scoțînd din buzunar New-York-Times-ul încă necitit, a încercat să dezlege un careu.

La ora cînd transmitem această știre J.D. a ajuns în dreptul etajului cincisprezece și(!) la 15 vertical (of course). Sperăm că această coincidență va fi de bun augur popularului rebusist.

AFUMAȚI
Ne parvine știrea că vineri 15 august a.c. Mișu Trandafir, un tînăr înalt, brunet, îmbrăcat cu o cămașă în carouri și blugi, purtînd în picioare «Adidași» și pe umăr un radio transistor «Gloria», în perfectă stare de funcționare la maximum, a trecut prin fața chioșcului de difuzare a presei, fără să se oprească și să ceară «Cartea jocurilor»... Luat din scurt de un grup de cetățeni, tînărul și-a recunoscut imediat greșeala mărturisind, totodată, că o cumpărase cu o zi mai înainte.
Felicitat de toți cei de față, M.T. și-a continuat nestingherit plimbarea, în acordurile ultimelor știri sportive.

LAPONIA
Un vînător de foci și totodată pasionat amator de GO (îndeletniciri deloc incompatibile) a reușit teribila performanță de a-și confecționa o garnitură completă a jocului preferat, folosind numai colți de morsă. Avantajele certe ale acestei inovații au atras și alți amatori din zonă, ceea ce a făcut, se pare, că existența simpaticelor mamifere să fie periclitată; în aceste situații oamenii de știință au lansat un apel amatorilor de GO în sensul de a-și îndrepta atenția asupra altor jocuri.



marele cub cu buline

Cubul cu buline de dimensiuni 2x2x2 are și un «frate mai mare», de dimensiuni 3x3x3. Deși trecerea de la 2 la 3 poate să nu pară spectaculoasă, noul joc este sensibil mai complicat decît «mezinul». Existența a trei etaje face mult mai laborioasă rezolvarea, iar faptul că ultimul etaj nu mai este automat restaurat după restaurarea celorlalte două face dificilă căutarea formulelor potrivite.

În cele ce urmează, vom prezenta un algoritm pentru rezolvarea acestui joc, un algoritm nepractic (greu de aplicat și implicînd o secvență lungă de mutări pentru a realiza o permutare elementară). El are însă meritul că... există (provocîndu-l pe cititor la a căuta un algoritm mai bun) și că se poate ușor demonstra corectitudinea lui.

Ca și la cubul 2x2x2, vom nota cu **f, d, s p, F, D, S, P** cele opt mișcări elementare posibile asupra jocului. De remarcat însă că de data aceasta avem trei tipuri de piese: de colț, de mijloc de latură și de mijloc de față. Acestea din urmă sînt imobile, problema reducîndu-se la permutarea celorlalte piese. Pentru identificarea pieselor (și implicit a locurilor lor în cub) vom folosi perechi și triplete de litere, plecînd de la asocierea unor litere potrivite fețelor cubului (ca la cubul Rubik): **F**= față, **U**= sus, **D**= dreapta, **S**=stînga, **P**= spate, **J**= jos. Piesele de colț, dinspre noi, vor fi deci **FUD, FUS, FSJ** și **FDJ**, cele de mijloc de latură **FD, FU, FS, FJ** etc.

Restaurarea se va face etaj cu etaj, de jos în sus. Primele două etaje pot fi restaurate fără formule deosebite, intuitiv, urmărind drumul pieselor în cub. Cititorul este rugat să încerce singur acest lucru (oricum aplicarea formulei pentru ultimul etaj cere o serioasă familiarizare cu jocul).

Înainte de a trece la ultimul etaj, să remarcăm că și în acest joc tot numai permutările pare ale pieselor sînt accesibile din poziția inițială (orice mișcare elementară realizează o permutare circulară între locul gol și două piese vecine). De aceea, formulele minimale pe care putem spera să le folosim nu pot realiza altceva decît fie permutarea circulară a trei piese fie o dublă transpoziție (iar astfel de schimbări ale pieselor sînt suficiente pentru rezolvare).

O asemenea formulă este următoarea:

α= **d f s D s p d S d f s p D s f d S p d f s D s p d S f d p s f d p s D s f d S d p s**

Ea realizează dubla interschimbare:

FU ⟷ SU, FSU ⟷ DU

lăsînd la locul lor toate celelalte piese ale cubului. Să privim etajul de sus, numerotînd piesele ca în figură. Formula face deci transpozițiile 1⟷3, 2⟷4. Să notăm cu α(1, 2, 3, 4) aplicarea formulei pentru această poziție. «Rotind» piesele de sus, putem aplica formula pentru alte piese, anume pentru cele care ocupă pozițiile 1, 2, 3, 4 din figură la un moment dat.

Următoarea secvență de asemenea aplicări ale formulei va realiza o permutare circulară a pieselor 1, 2, 3:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 α(1, 2, 3, 4) 3, 4, 1, 2, 5, 6, 7

α(4, 1, 2, 5) 3, 2, 5, 4, 1, 6, 7 α(1, 6, 7, 3) 6, 2, 5, 4, 7, 3, 1

α(3, 1, 6, 2) 3, 1, 5, 4, 7, 6, 2 α(4, 7, 6, 2) 3, 1, 5, 6, 2, 4, 7

α(5, 6, 2, 4) 3, 1, 2, 4, 5, 6, 7

Folosind această permutare circulară etajul de sus poate fi aranjat piesă cu piesă, într-o ordine dorită: deplasăm piesa care ne interesează pas cu pas, apoi piesa următoare etc.

Permutarea circulară anterioară implică nu mai puțin de 6 folosiri ale formulei iar formula conține 42 de mișcări elementare.

5	6	7
4		1
3	2	▨

MOZAIC

DOUĂ JOCURI CHIMICE

1. Priviți hexagoanele din figura 1. Numele a șase elemente chimice au fost ascunse în acest «fagure». Vi se cere să le descoperiți, completînd în același timp cele șase hexagoane libere. Aceste șase litere vor forma un al șaptelea element. Literele sînt folosite cîte o singură dată (cu excepția celor nou adăugate, care intră în acest al șaptelea element), iar cuvintele sînt formate din litere aflate în hexagoane vecine.

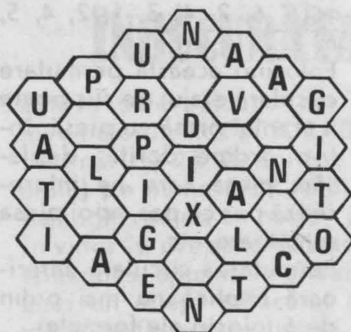
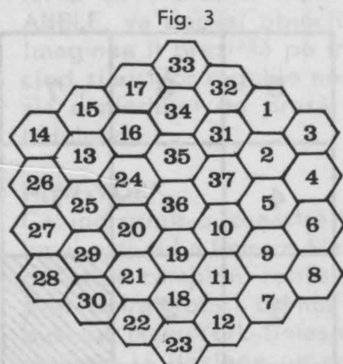


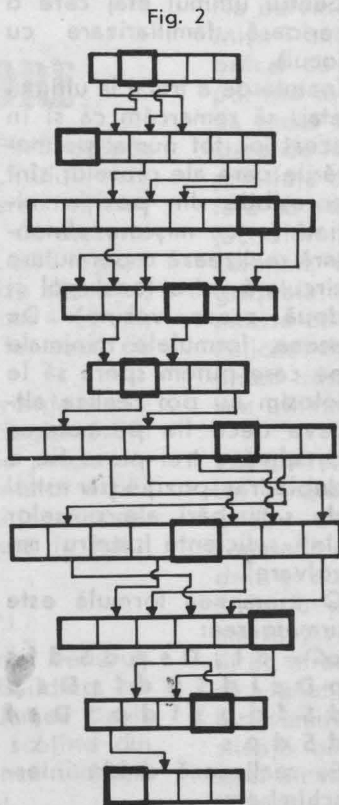
Fig. 1

Fig. 3



2. Completați cu litere căsuțele goale din figura 2 astfel încît în fiecare casetă să apară numele unui element chimic. Săgețile indică repetarea literei din cuvîntul de deasupra în cel de pe nivelul următor. Literele din căsuțele marcate vor forma la rîndul lor numele unei substanțe chimice. Soluția este unică.

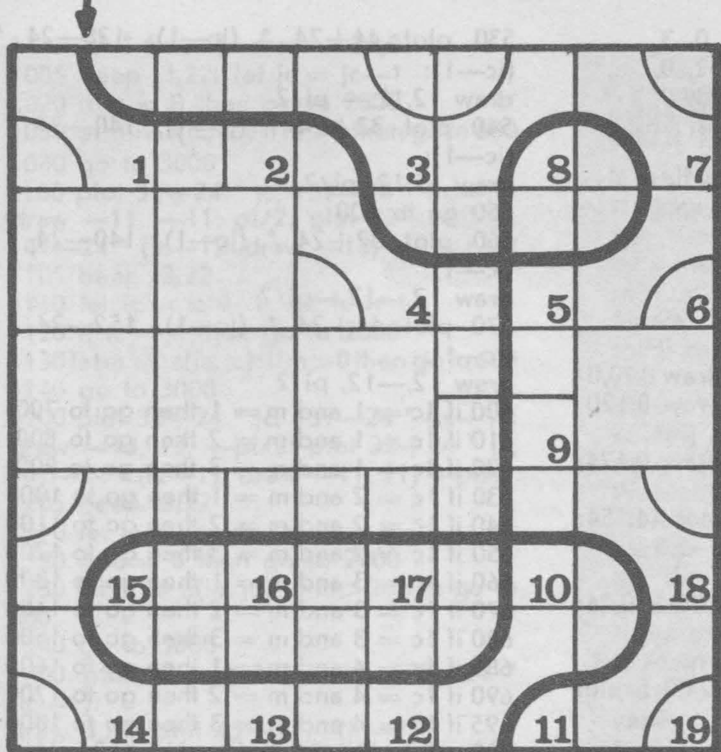
Fig. 2

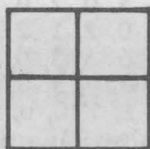


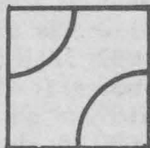
Răspunsul la prima problemă este dat în figura 3. Elementele chimice ascunse au fost ARGINT, COBALT, CUPRU, OXIGEN, PLATINA și VANADIU, iar cuvîntul format din cele șase litere adăugate este CARBON (citiți litere din căsuțe în ordinea numerelor).

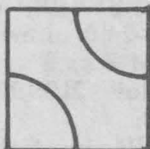
În cea de a doua problemă sînt folosite următoarele cuvinte (așezate în ordine, de sus în jos, în casetele din figura 2); BARIU, CARBON, STRONȚIU, IRIDIU, RADON, MAGNEZIU, HIDROGEN, ARGINT, LITIU, CLOR. Prin urmare, compusul chimic apărut pe locurile marcate este ACID AZOTIC.

Rezolvarea jocului se poate face de jos în sus, observînd că ultimul cuvînt este format din numai patru litere (există opt elemente care au numele de această lungime) și că imediat deasupra se află un element cu numele din cinci litere, două fiind repetate. Singurul element cu această proprietate este LITIU, deci pe ultimul rînd apare CLOR. Cuvîntul de deasupra se termină în T; din tabelul periodic aflăm că numai ARGINT poate sta aici. Continuînd astfel (între timp completăm literele legate prin săgeți), căsuțele vor fi acoperite una cîte una.




A


B


C

JOCURILE SI INFORMATICA

PROGRAM BASIC PENTRU JOCUL DRUMULUI ALBASTRU

Jocul în discuție a fost prezentat și în numărul din septembrie 1986 al revistei, «Știință și tehnică» la rubrica «Între jocuri și matematică». Reiau aici regulamenul. Se folosesc o tablă caroiată **nxm** și trei seturi de piese pătrate — vezi figura — pe care sînt desenate segmente de drum de diferite forme. Pe rînd, jucătorii așază pe tablă cîte un pătrat (păstrîndu-i orientarea), în așa fel încît să prelungească drumul început la săgeata din colțul din nord-vest. Cel care conduce drumul spre o latură a tablei pierde partida; este cazul primului jucător în partida din figură (mutările au fost numerotate; observați modul în care segmente introduse mai devreme în joc sînt folosite mai tîrziu la prelungirea drumului).

Pogramul care urmează a fost testat pe un Sinclair Spectrum și vă propune să jucați primul, împotriva calculatorului, pe o tablă 5x5. La fiecare mutare, aveți doar de indicat numele — **a, b,** sau **c** — piesei pe care doriți s-o folosiți. Prelungirea drumului cade în sarcina partenerului. Este inutil să vă urez «succes», vă veți convinge repede de acest lucru...

```
5 border 1: paper 6: ink 1
10 print flash 1; at 10,4; «JOCUL DRUMU-
LUI ALBASTRU»
20 dim s(5, 5, 4)
30 for i = 1 to 5
40 for j = 1 to 5
50 for k = 1 to 4
60 read s(i, j, k)
65 next k
70 next j
80 next i
90 data 0, 0, 0, 0, 0, 0, 2, 1, 0, 1, 3,
0, 0, 2, 0, 3, 0, 0, 0, 3, 3, 0, 2, 0,
2, 1, 3, 0, 1, 2, 0, 3, 0, 3, 1, 2, 0,
```

```
0, 1, 2, 3, 0, 2, 0, 2, 1, 3, 0, 0, 3,
1, 2, 3, 0, 2, 1, 2, 0, 3, 0, 1, 2, 0,
0, 1, 2, 0, 3, 3, 0, 2, 1, 2, 1, 3, 0,
1, 0, 0, 3, 0, 3, 0, 0, 0, 3, 0, 2, 3,
0, 0, 1, 2, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 2
100 pause 90: print at 14,9; flash 1;
«INCEPEM»
105 let p = 1: pause 50
110 for i = 1 to 20
115 beep .1, int (rnd*25)
120 next i: cls
200 for i = 1 to 6
210 plot 32, 32 + (i—1)*24: draw 120,0
230 plot 32 + (i—1)*24, 32: draw 0,120
240 next i
250 plot 30,30: draw 124,0: draw 0,124:
draw —124,0: draw 0, —124
260 plot 44,154: draw 0,12: plot 44,154:
draw 5,5: plot 44,154: draw —5,5
310 for i = 1 to 3
315 plot 210,40*i: draw 24,0: draw 0,24:
draw —24,0: draw 0, —24
320 next i
330 plot 210,132: draw 24,0: plot
222,120:
draw 0,24: print at 5,30; «a»
340 plot 210,92: draw 12,12, pi/2:
plot 222,80: draw 12,12, —pi/2:
print at 10,30; «b»
350 plot 210,52: draw 12, —12, —pi/2:
plot 222,64: draw 12,—12, pi / 2:
print at 15,30; «c»
400 dim a (5,5)
410 let ic = 1: let jc = 1: let lc = 1
420 print at 21,1; «MUTAREA TA (a, b,
c)»?
: print flash 1; at 4+(ic—1)*3,
5+(jc—1)*3; «?»
430 PAUSE 0: let m  = inkey  : beep.
1,12: beep. 2,22
440 PRINTat4+ (ic—1)*3 5 + (jc—1)*3;""
450 if m  = «a» then let m = 1: let a (ic,
jc) = 1: go to 500
460 if m  = «b» then let m = 2:
let a(ic, jc) = 2: go to 530
470 if m  = «c» then let m = 3:let
a(ic, jc) = 3: go to 560
480 print at 21,1; «MUTARE ERONATĂ»;
beep .5,12: go to 420
500 plot 44+24 * (jc—1), 128—24 *
(ic—1):
draw 0,24
510 plot 32+24 * (jc—1), 140—24 *
(ic—1):
draw 24,0
520 go to 600
530 plot 44+24 * (jc—1), 128—24 *
(ic—1):
draw 12,12,— pi/2
540 plot 32+24 * (jc—1), 140—24 *
(ic—1):
draw 12,12, pi/2
550 go to 600
560 plot 32+24 * (jc—1), 140—24 *
(ic—1):
draw 12,—12,—pi/2
570 plot 44+24 * (jc—1), 152—24 *
(ic—1):
draw 12,—12, pi/2
600 if 1c = 1 and m = 1 then go to 700
610 if 1c = 1 and m = 2 then go to 800
620 if 1c = 1 and m = 3 then go to 900
630 if 1c = 2 and m = 1 then go to 1000
640 if 1c = 2 and m = 2 then go to 1100
650 if 1c = 2 and m = 3 then go to 1200
660 if 1c = 3 and m = 1 then go to 1300
670 if 1c = 3 and m = 2 then go to 1400
680 if 1c = 3 and m = 3 then go to 1500
685 if 1c = 4 and m = 1 then go to 1600
690 if 1c = 4 and m = 2 then go to 1700
695 if 1c = 4 and m = 3 then go to 1800
700 plot 43+24 * (jc—1), 152—24 *
(ic—1):
draw 0,—24: plot 45+24 * (jc—1),
152—24 * (ic—1): draw 0,—24
705 beep .3,22: let ic= ic + 1
720 if ic = 6 then go to 2000
730 let m = a(ic, jc):
if m>0 then go to 600
740 go to 3000
800 plot 43+24 * (jc—1), 152—24 *
(ic—1):
draw —11, —11, —pi/2: plot 45+24 *
(jc—1), 152—24 * (ic—1): draw —13,
—13, —pi/2
805 beep .3,22
810 let jc= jc—1: let 1c = 2
820 if jc = 0 then go to 2000
830 let m = a(ic, jc): if m>0 then go to 600
840 go to 3000
900 plot 43+24 * (jc—1), 152—24 *
(ic—1):
draw 13, —13, pi/2: plot 45+24 * (jc—1),
152—24 * (ic—1): draw 11, —11, pi/2
905 beep .3,22
910 let jc = jc+1: let 1c = 4
920 if jc = 6 then go to 2000
930 let m = a(ic, jc): if m>0 then
go to 600
940 go to 3000
1000 plot 32+24 * jc, 139—24*(ic—1):
draw —24,0: plot 32+24 * jc,
```

```
141—24 * (ic—1): draw —24,0
1005 beep .3,22: let jc = jc—1
1020 if jc = 0 then go to 2000
1030 let m= a(ic, jc): if m>0 then go to 600
1040 go to 3000
1100 plot 32+24 * jc, 139—24 * (ic—1):
draw —11, —11, pi/2: plot 32+24 * jc,
141—24 * (ic—1): draw —13, —13, pi/2
1105 beep .3,22
1110 let ic = ic + 1: let lc = 1
1120 if ic = 6 then go to 2000
1130 let m = a(ic, jc): if m>0 then go to 600
1140 go to 3000
1200 plot 32+24 * jc, 139—24 * (ic—1):
draw —13, 13, —pi/2: plot 32+24 * jc,
141—24 * (ic—1): draw —11, 11, —pi/2
1205 beep .3,22
1210 let ic = ic—1: let lc = 3
1220 if ic = 0 then go to 2000
1230 let m = a(ic, jc): if m>0 then go to
600
1240 go to 3000
1300 plot 43+24 * (jc—1), 128—24 *
(ic—1):
draw 0,24: plot 45+24 * (jc—1),
128—24 * (ic—1): draw 0,24
1305 beep .3,22: let ic = ic—1
1320 if ic = 0 then go to 2000
1330 let m = a(ic, jc): if m>0 then go to 600
1340 go to 3000
1400 plot 43+24 * (jc—1), 128—24 *
(ic—1):
draw 13, 13, —pi/2: plot 45+24 * (jc—1),
128—24 * (ic—1): draw 11, 11, —pi/2
1405 beep .3,22
1410 let jc = jc+1: let lc = 4
1420 if jc = 6 then go to 2000
1430 let m = a(ic, jc): if m>0 then go to 600
1440 go to 3000
1500 plot 43+24 * (jc—1), 128—24 *
(ic—1):
draw —11, 11, pi/2: plot 45+24 * (jc—1),
128—24 * (ic—1): draw —13, 13, pi/2
1505 beep .3,22
1510 let jc = jc—1: let lc = 2
1520 if jc = 0 then go to 2000
1530 let m = a(ic, jc): if m>0 then go to 600
1540 go to 3000
1600 plot 32+24 * (jc—1), 139—24 *
(ic—1):
draw 24,0: plot 32+24 * (jc—1),
141—24 * (ic—1): draw 24,0
```

(Continuare la pag. 205)

turnul din hanoi

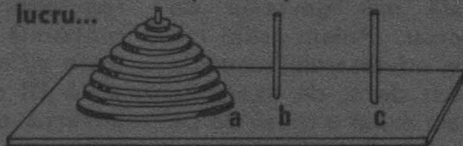
Ceea ce circulă în lumea amatorilor de jocuri logice sub numele «Turnul din Hanoi» nu are nici o legătură cu... Hanoiul, ci este un joc inventat prin anii 1880 de matematicianul francez Edouard Lucas.

Jocul constă dintr-un suport pe care sînt implantate trei baghete; pe una dintre acestea sînt așezate (de obicei) opt discuri de mărimi diferite (cel mai mare jos — vezi figura). Problema constă în a muta întregul «turn» de pe o baghetă pe alta, deplasînd de fiecare dată cîte un singur disc și în așa fel încît niciodată un disc mai mare să nu ajungă deasupra unui disc mai mic.

O restricție în plus ar fi ca rezolvarea să se facă în numărul minim de mutări.

Jocul poate fi considerat cu oricît de multe discuri și soluția optimă pentru cazul arbitrar — n discuri — comportă $2^n—1$ mutări. Prin urmare, pentru jocul standard, cel cu 8 discuri, sînt necesare cel puțin $2^8—1 = 255$ de mutări.

Transferarea discurilor de pe o baghetă pe alta se poate face aplicînd următoarea rețetă simplă: să alegem o ordine oarecare de parcurgere a celor trei baghete A, B, C, de exemplu. Mutăm discul cel mai mic în sensul parcurgerii ABC. După aceea facem unica mișcare posibilă care nu implică acest disc minim. Mutăm din nou discul mic în ordinea ABC și din nou facem unica mișcare posibilă cu celelalte discuri. Continuînd astfel timp de 255 de mișcări întreg turnul se va deplasa pe o altă baghetă. Este deci suficient să aveți răbdare și să nu greșiți aplicarea procedeului, deoarece în caz contrar veți avea și mai mult de lucru...



JECO EDUCATIVE COLECTIVE VĂ OFERĂ

impas

Nu este vorba despre jocul cu același nume care apare în setul FLEX (și pentru care am prezentat mai devreme un program de calculator) ci de un joc cu totul diferit, prezent de curînd în magazine. El folosește o tablă caroiată 11×11 și două seturi de piese: 4 albe și 4 negre, așezate inițial pe două laturi opuse ale tablei, în căsuțe special destinate acestui scop. Tabla are căsuțele colorate în roșu, galben, portocaliu, albastru și cafeniu (căsuțele roșii sînt plasate simetric, cele de alte culori sînt plasate asimetric). Jucătorii mută pe rînd, o mutare constînd în deplasarea unei piese proprii, orizontal, vertical sau diagonal (ca regina la șah), cu următoarele restricții:

— prima mutare trebuie să fie peste cel mult cinci căsuțe;

— orice mutare ulterioară trebuie să aibă lungimea egală cu mutarea dinainte a adversarului sau poate să fie mai scurtă sau mai lungă cu o căsuță decît aceasta;

— prima căsuță prin care trece piesa deplasată trebuie să fie de culoarea căsuței din care a plecat piesa mutată mai devreme de adversar. (Putem astfel impune adversarului anumite mutări: dacă, de exemplu, noi am mutat o piesă de pe o căsuță albastră, atunci el trebuie să mute o piesă adiacentă unei căsuțe albastre, pe direcția acesteia);

— nu se trece peste o piesă proprie sau adversă și nici peste pătratul din centrul tablei.

Cîștigător este jucătorul care își aduce adversarul în situația de a nu mai putea muta (nu are piese care să poată fi deplasate respectînd toate condițiile anterioare).

Pe tabla IMPAS-ului scrie «joc de logică pentru copii între 7—12 ani». Bineînțeles, precizarea este ușor exagerată (prin... precizie). Jocul este suficient de complex și de antrenant pentru a fi interesant pentru orice vîrstă. Pentru că, veți vedea, mutările trebuie făcute cu grijă, păstrînd pentru piesele proprii posibilități cît mai largi de mișcare, încercînd să îngrădim posibilitățile adversarului și, în același timp, mutînd regulamentar, ceea ce este destul de restrictiv; pentru că strategia cea mai potrivită nu este vizibilă, tabla nefiind simetrică, nu se poate juca «la remiză», imitînd mutările adversarului, iar regulamentul face puțin probabilă ciclarea întîmplătoare și imposibilă ciclarea voită (îl putem scoate pe adversar dintr-un ciclu, forțîndu-l să mute adecvat).

MOZAIC

vistiernicul ingenios

Prin informatorii săi, vistiernicul află că printre cei 7 saci cu monede care urmau să fie predați în zona aceea ar putea să fie și saci cu monede false. Cei care l-au avertizat însă nu știau decît că:

1. Un sac conține exact 100 de monede

2. Un sac conține monede false sau monede bune

3. O monedă bună cîntărește 5 gr. Un sac gol cîntărește 20 gr.

4. O monedă falsă cîntărește mai mult sau mai puțin cu 1 gr., deci monedele false sînt fie mai ușoare fie mai grele.

Deținînd aceste informații, vistiernicul și-a dat seama că dintr-o singură cîntărire poate afla:

a). Dacă printre cei 7 saci predați se află saci cu monede false.

b). Care sînt sacii cu monede false, știind că pentru cîntărire avea la dispoziție un cîntar gradat din gram în gram pînă la 1 kg.

Cum a procedat vistiernicul!

(Răspunsul la pag. 206)

MOZAIC

PROPRIETĂȚILE MAGICE ALE HÎRTIEI DE CALC

Luați o foaie neșifonată de calc și desenați într-un colț al ei «ceasul» din figura 1: un cerc de aproximativ 10 cm diametru în care trasați șase diametre, cărora le numerotați capetele atît în cerc cît și în afară. Decupați apoi cercul și faceți cîte o tăietură la capătul fiecărei raze, pe lungimea liniei îngroșate. Așezați «ceasul» astfel obținut în palmă și așteptați cîteva secunde. Surpriză: două dintre cele douăsprezece «petale» se vor ridica încet-încet, îndoindu-se în cele din urmă spre mijloc. Rețineți numerele acestor «petale». Pe direcția lor (numerele au rămas înscrise și în afara cercului) foaia de calc are proprietăți «magice»: sub influența căldurii se curbează pînă la îndoire. Fenomenul poate fi folosit pentru confecționarea a numeroase jucării amuzante. De exemplu, decupați pe direcția depistată mai înainte sportivul din figura 2. Așezat în palmă, el își va ridica brațele și picioarele aproape pînă se vor atinge. Lăsat pe masă, va reveni la poziția inițială. La fel, decupați trei lamele ca în figura 3.a și lipiți-le ca în figura 3.b (atenție, lamelele trebuie decupate tot pe direcția de ridicare a calcului). Așezată în palmă «floarea» își va strînge petalele ca un nufăr. Și mai spectaculos este șarpele din figura 4 care își va ridica amenințător capul...

(Continuare la pag. 206)

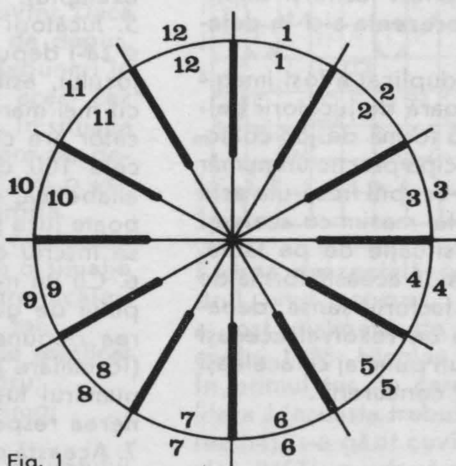


Fig. 1

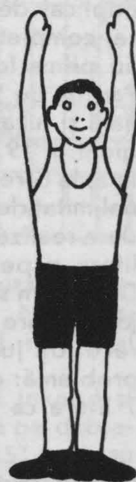
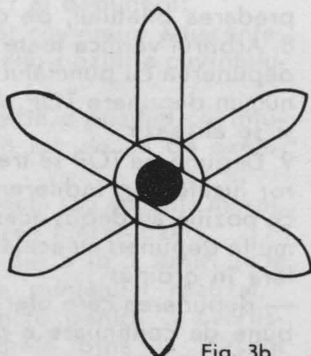
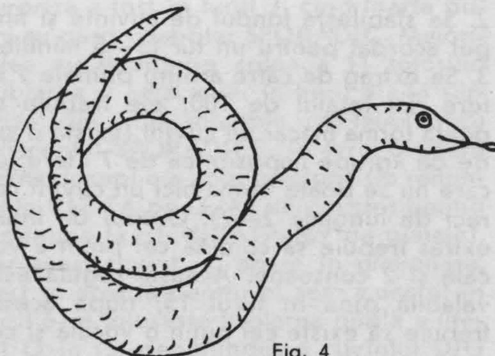
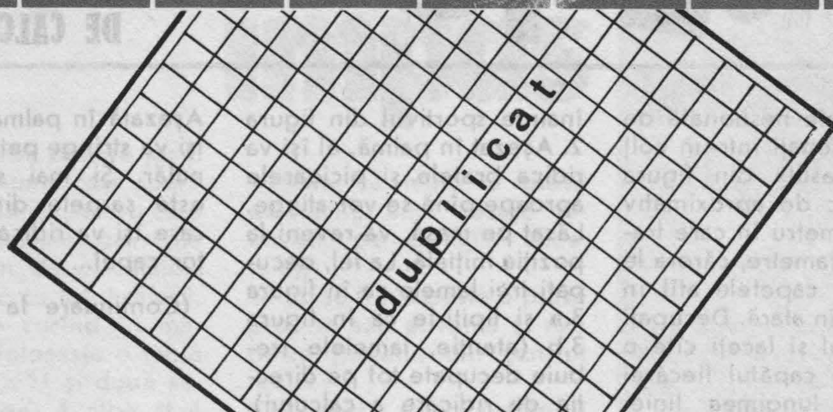

Fig. 2


Fig. 3a


Fig. 3b


Fig. 4

SCRABBLE



Sînt cunoscute mai multe forme de partide duplicat, cele mai răspîndite fiind duplicat de sală, duplicat tactic și duplicat completiv. Vom prezenta aici în detaliu prima formă.

Partida de Scrabble duplicat a fost imaginată și jucată prima oară de jucătorii belgieni în 1972, fiind o formă de joc colectivă, la care pot participa practic un număr nelimitat de jucători. Scopul fiecăruia este de a realiza un punctaj maxim cu aceleași litere și pe aceeași situație de pe tablă. După cum se observă, în această formă de joc dispare complet factorul șansă, deoarece toți jucătorii au de rezolvat aceeași problemă: cel mai bun punctaj cu aceleași 7 litere ca și ceilalți concurenți.

Reguli de joc

1. Partida duplicat este condusă de un arbitru.
2. Se stabilește fondul de cuvinte și timpul acordat pentru un tur (3—5 minute).
3. Se extrag de către arbitru primele 7 litere din totalul de 100; ele trebuie să poată forma măcar un cuvînt (există o serie de «grupe imposibile» de 7 litere, cu care nu se poate forma nici un cuvînt corect de lungime 2—7). Grupul de litere extras trebuie să conțină cel puțin 2 vocale și 2 consoane. Această regulă este valabilă pînă în turul 15; după acesta trebuie să existe cel puțin o vocală și cel puțin o consoană.
4. Se anunță cele 7 litere extrase de arbitru (se scriu cu creta pe o tablă de exemplu).
5. Jucătorii trebuie să formeze un cuvînt și să-l depună pe tabla lor, după regulile jocului, astfel încît să obțină un punctaj cît mai mare. De menționat că fiecare jucător are cîte o tablă proprie precum și cele 100 de jetoane așezate în ordine alfabetică, cu fața în sus. Bineînțeles, se poate juca și pe o grilă desenată, pe care se înscriu depunerile.
6. Cu un minut înainte de expirarea timpului de gîndire, arbitrul anunță înscrierea depunerilor pe biletele de concurs (formulare pe care fiecare jucător înscrie numărul turului, numărul mesei și depunerea respectivă).
7. Această depunere este trecută pe tabelele tuturor jucătorilor, indiferent ce cuvînt și ce poziție au depus aceștia. Fiecare jucător își înscrie punctajul, după predarea biletului, pe o fișă tip.
8. Arbitrul verifică toate biletele și anunță depunerea cu punctajul maxim pe care o numim depunere TOP. Aceasta se anunță și se afișează.
9. Depunerea TOP se trece în grilele tuturor jucătorilor, indiferent ce cuvînt și pe ce poziție au depus aceștia. Dacă sînt mai multe depuneri cu același punctaj, se preferă în ordine:

— depunerea care oferă perspective mai bune de continuare a partidei;

— depunerea în care nu se folosește jo-

kerul (sau ambii jokeri);
— depunerea care lasă în stoc un raport mai bun între vocale și consoane.
10. Pentru turul 2, arbitrul completează cele 7 litere, jucătorii fac o nouă depunere și așa mai departe pînă cînd teoretic nu mai este posibilă nici o depunere pe tablă cu nici o combinație de litere din stoc. Se precizează că în cazul în care s-au folosit în cuvîntul TOP mai puțin de 7 litere, arbitrul reține literele nefolosite și le completează cu altele extrase din stoc, pe care le anunță în formația completă de 7 litere.
Pentru a nu intra în criză de timp și a nu depune buletinul la cerere (fapt care se penalizează cu acordarea a zero puncte) se recomandă ca fiecare jucător să se fixeze cît mai curînd la un cuvînt provizoriu, pe care apoi să-l îmbunătățească, în limita timpului rămas.
11. Partida ia sfîrșit după ultima extragere sau atunci cînd nu mai există nici o posibilitate de a mai forma vreun cuvînt. Dacă au mai rămas cel mult 4 litere de depus, arbitrul anunță că se pot face depuneri în mai multe locuri pe tablă, în acest caz putîndu-se mări timpul acordat. În situația în care mai sînt cel puțin 5 litere de depus și printre acestea nu este nici o vocală, arbitrul poate încheia partida.
12. Arbitrul anulează unul sau mai multe tururi dacă nu se poate rezolva o situație deosebită sau dacă o parte dintre jucători au fost dezavantajați fără vina lor.

Sancțiuni la partida de Scrabble duplicat

1. Se acordă zero puncte pentru:
— neprezentarea biletului la timp;
— depunere incorectă;
— ortografierea incorectă a cuvîntului principal.
2. Se acordă un avertisment pentru:
— punctaj incorect al depunerii;
— lipsa punctajelor cuvintelor adiacente;
— indicarea unei alte poziții a cuvîntului principal;
— indicarea incorectă a poziției cuvîntului principal (8a în loc de a8 de exemplu);
— înscrierea incorectă sau absența mesei, turului, neîncercuirea literei-joker;
— neprezentarea din 5 în 5 tururi și la sfîrșitul partidei a puntajului realizat.
3. Se scad 5 puncte pentru 3 avertismente și următoarele pînă la sfîrșitul partidei. Într-un tur penalizările nu pot depăși punctajul depunerii.
4. Se elimină din joc pentru:
— folosirea dicționarului;
— copierea sau alte acte de indisciplină.
Dacă după terminarea partidei se descoperă abateri de la regulament, acestea se sancționează la fel ca în timpul jocului.
Grila alăturată prezintă desfășurarea unei partide de Scrabble duplicat a cărei evoluție este indicată în tabelul din pag. 128.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
a	S	S						F						P	
b	O	P					S	I				C		R	
c	D	U					P	E			B	A	C	E	
d		N				D	O	R			A	L	A		
e		E			B	I	R	T			V	I	L	A	
f		R			A	G	A			G	A	T	I	T	I
g	P	I	N				D			O		E			N
h	R			J	U	R	I	S	T	I					T
i	E						C								R
j	A	F	I	N	A	T	E							N	U
k	V		L	U	X										
l	I	C		N	E	O	M					L			
m	Z	A	D	E		M	U	C	O	A	S	E			
n	A	M							U	H	U				
o	I														

Partida prezentată s-a desfășurat în cadrul unui concurs, la Piatra Neamț și a fost cîștigată de jucătorul nr. 1 al anului 1985, Nicolae Oprișiu.
În primul tur, în care au ieșit jokerul și litera J (aceasta trebuia depusă pe dublarea h4), s-a găsit cuvîntul JURIST (unii au ales JUSTI, cu două puncte mai slab). În turul 2 s-a depus fără greutate GOI, cu litera G pe triplare, și adiacentul JURISTI. Surpriza a fost în turul 3, cînd foarte puțini au găsit scrabble: SPORADIC. Majoritatea au depus pe coloana 11 folosind dublarea și adiacențe. În turul 4 altă surpriză: un nou scrabble, AFINATE, cu adiacentul SPORADICE. În turul 5 apare prima decepție a unor jucători: s-a renunțat la VIZITA pe i3 (44 de puncte) pentru a depune la g1 VIZATA (69 de puncte), dar acest cuvînt nu apare în dicționare, deci se acordă pentru el zero puncte! În turul 6 se folosește triplarea dublă a literei G în f5, depunîndu-se cuvîntul DIG

Tur	Litere extrase	Poziția cuvînt. princip.	Depunere top + adiacențe	Punctaj depunere	total
1.	CIJRST?	h4	JURIST	48	48
2.	CDGIORS	f10	GOI + JURIŞTI	48	96
3.	ACDOPRS	b7	SPORADIC	65	161
4.	AAEFINT	j1	AFINATE + SPORADICE	93	254
5.	ADILTVZ	j1	AVIZAT	69	323
6.	DEGILRR	d6	DIG + DO + IR + GA	63	286
7.	ELRRUUX	k3	LUX + IL + NU + AX	50	436
8.	BEPRRSU	g1	PREAVIZAT	78	514
9.	ABEPRSU	e5	BA + BIR + AGA	53	567
10	EINPRSU	a2	SPUNERI + PI	73	640
11.	AAABLTV	c11	BAVA + GA	48	688
12.	ACEILMT	b12	CALITE+BA+AL+VI+GAT	48	736
13.	EFILMRT	a8	FIERT + SI + PE + DOR + BIRT	61	797
14.	ACILMMS	c13	CALI+BAC+ALA+VIL+GATI	55	852
15.	EMMNOOS	l4	NEOM + NUN + AXE	32	884
16.	CEMOSU?	m6	MUCOASE + OM + MU	72	956
17.	ACDDELM	m1	ZADE + NUNE	32	988
18.	ACDLMOT	e14	AT + VILA + GATIT	30	1018
19.	CDLMOSU	l2	CAM + IC + AM	24	1042
20.	DLNOSUU	a1	SOD + SS + OP + DU	24	1066
21.	HLNPUUU	n9	UHU + OU + AH + SU	68	1134
22.	EILNNPR	a14	PRE + BACE	20	1154
23.	ILNNTRU	f15	INTRU + GATITI	29	1183
24.	LNN		LE (l12), PIN (g1), NU (j14)	12	1195

cu adiacențele DO, IR și GA, care aduceau puncte cît un scrabble. Personal, am încercat la triplare în h1 REAVIZAT (72 de puncte), cuvînt neinclus în dicționar, deci din nou zero puncte! În turul 7 toți jucătorii au căutat depunerea pe dublare a grupului XU și majoritatea au depus în k3 LUX, cu adiacențele IL, NU și AX. În turul 8 nu am mai încercat cu PREAVIZAT, după două dezamăgiri, și am depus prudent BILE la i3. În turul 9 majoritatea și-au îndreptat atenția din nou spre coloana 5 unde s-a depus BA cu adiacențe BIR și AGA. În turul 10 numai cîțiva au găsit Scrabble în a2, SPUNERI. În tururile 11—15 s-au folosit mult tot depuneri pe coloanele care formau adiacențe. În turul 16 (cu joker) s-a căutat din nou scrabble, dar tabla fiind destul de plină nu-și găseau locul; singurul posibil a fost MUCOASE. Tururile 17—20 sînt tot de valorificare a coloanelor cu punctaje relativ mici. Surpriză în turul 21, cînd se depune litera H pe triplare în ambele direcții la n10, UHU, cu adiacențele OU, AH, SU, aducînd puncte cît un scrabble.

«Munca este participarea omului la producția socială, la crearea de valori materiale și culturale. Jocul nu urmărește astfel de scopuri, dar le favorizează indirect, obișnuind treptat copilul sau adolescentul cu efortul fizic și psihic necesar pentru muncă, dezvoltînd agerimea minții, prezența de spirit, inițiativa, stăpînirea de sine, priceperea de a cîntări împrejurările și obișnuința de a duce lucrurile la bun sfîrșit».

«Jocul să nu devină singura preocupare a copilului, care să-l facă să uite de țelurile sociale. În al doilea rînd, prin joc să se formeze deprinderile psihice și fizice necesare în muncă». (A.S. MAKARENKO)

MOZAIC

PRINȚESA SAU TÍGRUL

Titlul de mai sus aparține unei cărți publicate de R. Smullyan în anul 1982. Un capitol din prima parte a cărții dă conținut acestui titlu derutant (dar atrăgător), tratînd o serie de probleme de logică avînd ca leitmotiv «istoria prizonierului care este pus să aleagă între tigru și o prințesă». Scenariul de plecare este următorul: împăratul dă prizonierului posibilitatea de a-și alege singur soarta, intrînd, după inspirație și noroc, într-una din cele două celule care-i sînt indicate. Inițial, ideea împăratului era de a introduce într-o celulă o prințesă iar în cealaltă un tigru, prizonierul avînd deci șanse egale de a sfîrși însurat cu pințesa sau sfîșiat de tigru, în funcție de ușa pe care o deschidea. Logician convins, suveranul se gîndește să-i dea însă prizonierului o șansă în plus, așezînd pe cele două uși cîte o inscripție, care să-l ajute pe nefericitul ocnaș în decizia lui. Și de aici încep problemele de logică și ale prizonierului și ale noastre...

Iată în continuare șapte asemenea probleme din cartea menționată. De ținut însă seama că în cele două celule se pot afla în principiu, două prințese, doi tigri sau un tigru și o prințesă (nu trebuie contat pe sinceritatea împăratului...) și, mai mult, unele inscripții pot spune adevărul iar altele pot minți (se dau indicații în acest sens în fiecare problemă).

Problema 1. pe ușa primei celule scrie: «În această celulă se află o prințesă iar în cealaltă se află un tigru». Inscripția de pe ușa celei de-a doua celule spune: «Într-una din celule se găsește un tigru iar în cealaltă o prințesă». Împăratul mărturisește, în plus, că una dintre inscripții este adevărată iar cealaltă falsă. Decideți, în ce parte o luați? Nu uitați care este miza.

Problema 2. Prima inscripție spune: «Cel puțin în una dintre celule există o prințesă» iar cea de a doua completează: «Sau amîndouă inscripțiile spun adevărul sau amîndouă mint». Ce-l sfătuiți pe prizonier să facă?

Problema 3. În aceleași condiții (sau amîndouă afișele mint sau amîndouă spun adevărul), pe cele două uși putem citi: «În această celulă se află un tigru sau în cealaltă celulă se află o prințesă», respectiv, «În cealaltă celulă se găsește o prințesă». Ce conțin cele două celule?

Problema 4. Supărat că toți prizonierii reușesc să scape, împăraatul se gîndește să le dea probleme mai complicate. Drept care anunță că de acum înainte inscripția de pe ușa primei celule va spune adevărul dacă înăuntru se află prințesă și va minți cînd acolo se va găsi un tigru. Invers, inscripția de pe ușa celei de-a doua celule va minți dacă înăuntru va fi o prințesă și va spune adevărul dacă acolo va fi ascuns un tigru. Bineînțeles, celulele pot conține orice combinație de prințese și de tigri. Iată și inscripțiile: «Ambele celule conțin prințese», respectiv, «Ambele celule conțin prințese» (la fel adică). Ce trebuie să facă prizonierul?

Problema 5. În aceleași condiții ca mai înainte, pe cele două uși citim: «Cel puțin o celulă are o prințesă înăuntru», respectiv, «Cealaltă celulă conține o prințesă». Ce ușă recomandați, prima sau a doua?

Problema 6. Fără a schimba regulile jocului, împăratul concepe de data aceasta inscripțiile următoare: «Alege oricare celulă dorești, oricum alegerea nu are importanță», «În celula cealaltă se află o prințesă». În ce parte ați lua-o dacă ar trebui să alegeți?

Problema 7. Pe ușa primei celule scrie: «Alege atent celula, alegerea este importantă», iar pe a doua citim «Ai face mai bine dacă ai alege cealaltă celulă». În ce parte trebuie s-o ia prizonierul?

Răspunsuri. Bineînțeles, de fiecare dată prizonierul poate scăpa (ceea ce în-

seamnă că în cel puțin o celulă se găsește o prințesă; informația nu trebuie însă folosită în raționametele care urmează) și, în plus, el este un bun logician, deoarece găsește de fiecare dată raționamentele salvatoare. Iată-le:

1. Dacă prima inscripție ar spune adevărul, atunci și a doua ar fi adevărată. O inscripție trebuie însă să mintă. Rezultă că prima inscripție nu este adevărată, deci a doua trebuie să fie. În concluzie, o celulă conține un tigru și o celulă conține o prințesă și aceasta din urmă se găsește în cea de-a doua celulă.

2. Să presupunem mai întîi că ambele inscripții mint. Din prima rezultă atunci că ambele celule conțin tigri, ceea ce face ca a doua inscripție să fie adevărată, contrar presupunerii anterioare. În consecință, ambele inscripții sînt adevărate, deci în prima celulă se găsește un tigru iar în a doua o prințesă (există măcar o prințesă, ne spune prima inscripție).

3. Dacă a doua inscripție ar minți, atunci în prima celulă ar fi ascuns un tigru, deci prima inscripție ar fi adevărată. Ambele inscripții trebuie însă să fie simultan adevărate sau false. Rezultă deci că a doua inscripție este adevărată. Asta înseamnă că și prima este adevărată. Cum prima celulă conține o prințesă, pentru ca prima inscripție să fie adevărată, trebuie și ca partea a doua să fie adevărată, deci trebuie ca și a doua celulă să conțină tot o prințesă. Alegerea este mult mai comodă de data asta (riscurile sînt egale pentru ambele celule...).

4. Dacă prima inscripție este adevărată atunci și a doua este adevărată (ele sînt identice), ceea ce înseamnă că în a doua celulă se află un tigru; contradicție cu conținutul inscripțiilor. Ambele inscripții sînt deci false, prin urmare prima celulă conține un tigru iar cea de a doua o prințesă.

Dacă găsiți că există o oarecare anomalie în această imagine, sînteți rugat să păstrați secretă descoperirea, deoarece noi nu publicăm decît lucruri foarte exacte.



5. Dacă prima inscripție este falsă atunci în ambele celule se găsesc tigri, deci inscripția de pe ușa celei de-a doua celule trebuie să spună adevărul, ceea ce înseamnă că în prima celulă se află o prințesă. Contradicție. Rezultă că prima inscripție este adevărată, deci înăuntru se găsește o prințesă. Asta face adevărată și a doua inscripție, deci în a doua celulă se găsește un tigru.

6. Dacă prima inscripție spune adevărul atunci fie în ambele celule se găsesc prințese fie în ambele celule se găsesc tigri. Deci a doua inscripție este adevărată în primul caz și falsă în al doilea, deci în a doua celulă se găsește un tigru în primul caz (contradicție) și o prințesă în al doilea (din nou contradicție). Prin urmare, prima inscripție minte, deci în prima celulă se găsește un tigru, ceea ce face ca și a doua inscripție să mintă, de unde deducem că în spatele ei se găsește o prințesă.

7. Dacă prima inscripție este adevărată atunci una dintre celule (prima) conține o prințesă, iar cealaltă un tigru, ceea ce corespunde și celei de a doua inscripții. Invers, dacă prima inscripție minte atunci înăuntru se găsește un tigru și deci în ambele celule se găsesc tigri. Rezultă că a doua inscripție trebuie să fie adevărată, deci ar fi «mai bine» să alegem tigrul din prima celulă... Non-sens! Deci prima alternativă este corectă: celula numărul unu conține o prințesă iar a doua un tigru.

Și gata!...

JOCURI PENTRU INVĂȚAREA INFORMATICII

BINAR

Acest joc este destinat copiilor de vîrstă școlară și are scopul de a-i familiariza cu baza de numerație 2, în vederea folosirii calculatoarelor numerice.

Jocul conține 404 piese din carton, 64 albe, marcate cu numerele de la 0 la 63, și 340 albastre, dintre care 200 marcate cu cifra 1 și 140 marcate cu cifra 0.

O partidă se desfășoară astfel: se amestecă piesele albe și se așază cu fața în jos. La fel se procedează cu piesele albastre. Apoi fiecare dintre cei 2—4 jucători trage cîte 3 piese albe și cîte 25 de piese albastre. Pe rînd, jucătorii trebuie să etaleze cele trei piese albe (cu numere în baza de numerație 10) și alături de ele scrierea corespunzătoare în baza de numerație 2 (din piesele albastre cu cifrele 1 și 0). Dacă un jucător etalează o asemenea combinație, atunci el va mai trage o piesă albă și 8 piese albastre. Dacă într-o tură un jucător nu poate etala nimic, atunci el va trage doar o piesă albastră. Jocul se desfășoară astfel pînă cînd nici un jucător nu mai poate continua (piesele au fost terminate și nu se mai pot face etalări).

Punctajul se calculează acordîndu-se cîte un punct pentru fiecare piesă albastră etalată. Dacă se fac erori la etalare, se scad piesele albastre etalate greșit.

Alăturat se află (pentru control) tabelul scrierii în binar a numerelor în baza 10 de la 0 la 63.



zecimal	binar
0	0
1	1
2	10
3	11
4	100
5	101
6	110
7	111
8	1000
9	1001
10	1010
11	1011
12	1100
13	1101

zecimal	binar
14	1110
15	1111
16	10000
17	10001
18	10010
19	10011
20	10100
21	10101
22	10110
23	10111
24	11000
25	11001
26	11010
27	11011
28	11100
29	11101
30	11110
31	11111
32	100000
33	100001
34	100010
35	100011
36	100100
37	100101
38	100110
39	100111
40	101000
41	101001
42	101010
43	101011
44	101100
45	101101
46	101110
47	101111
48	110000
49	110001
50	110010
51	110011
52	110100
53	110101
54	110110
55	110111
56	111000
57	111001
58	111010
59	111011
60	111100
61	111101
62	111110
63	111111

şah

CINCI PROBLEME NON-CONFORMISTE DE ŞAH

1. Problemele uzuale de şah sînt de obicei de tipul «albul/negrul joacă şi dă mat în **n** mutări». Iată însă o problemă inversă: albul mută şi **nu** face mat la prima mutare (figura 1).

Răspuns: Mutînd Tc6, albul dă şah, dar nebunul din h7 poate fi luat de turnul negru din b7 (nebunul alb din a8 este acum «obturat» de tura albă recent mutată).

2. Iată însă o problemă cu enunţul standard — «albul joacă şi dă mat în patru mutări» — dar cu poziţia de plecare neobişnuită şi cu soluţia cerînd şi logică, nu numai cunoştinţe şahiste (figura 2).

Răspuns: Cheia este faptul că dama neagră nu ocupă un cîmp negru, ceea ce înseamnă că piesele au fost mutate, deci pionii au fost mutaţi, deci negrul a plecat dinspre noi şi s-a blocat în partea de sus a tablei (nu mai poate muta decît caii, eventual turele în locul acestora). Soluţia este deci: 1. Cd2, Cc6, 2. Ce4, Cd4, 3. D:d4, orice, 4. Ce6 mat.

3. Iar acum, o problemă «marca» Sam Loyd: albul mută şi dă mat în trei mutări (figura 3). Dacă ar lipsi calul din el atunci albul ar da mat în patru mutări. Dacă, în plus, ar lipsi şi pionul negru din h6, atunci albul ar putea da mat în cinci mutări. Dacă de la început ar lipsi turnul din g7, atunci albul ar da mat în şase mutări.

Fig. 1

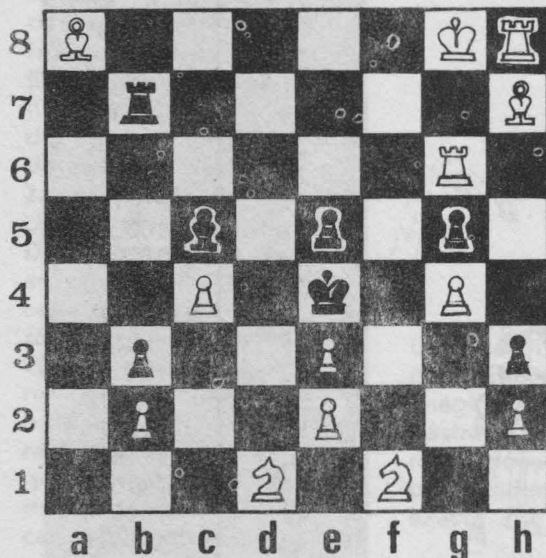
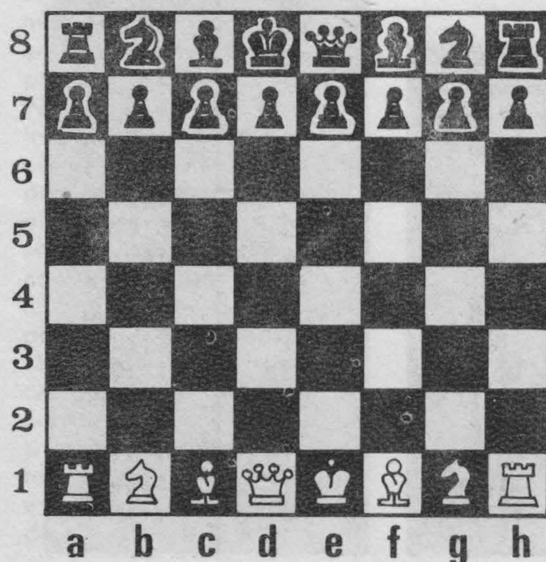


Fig. 2



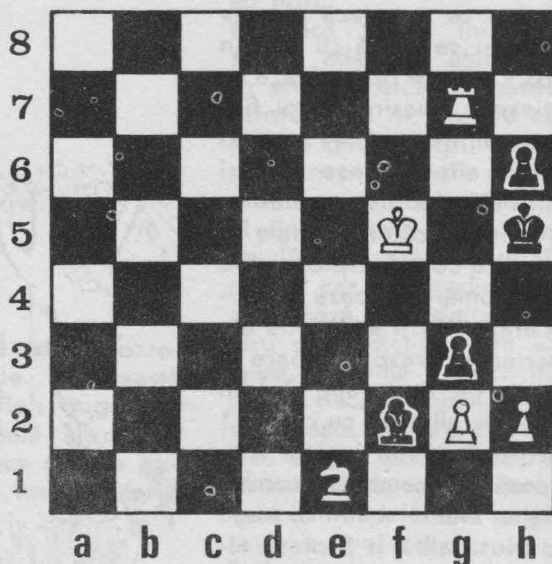
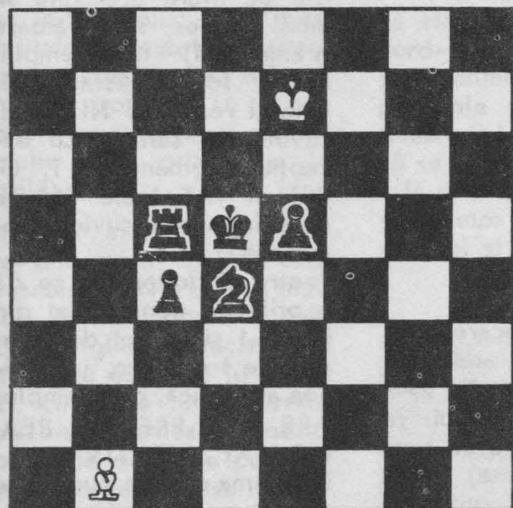
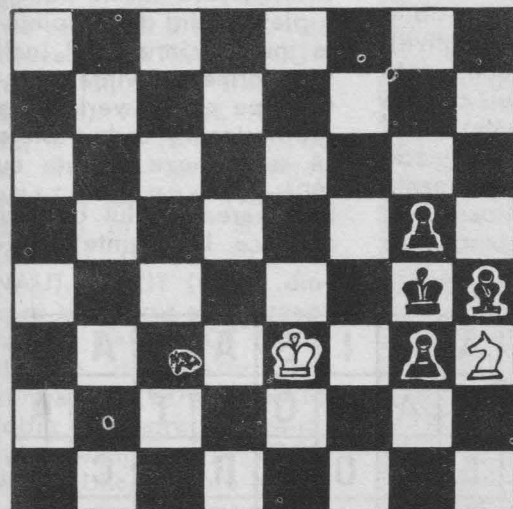


Fig. 3

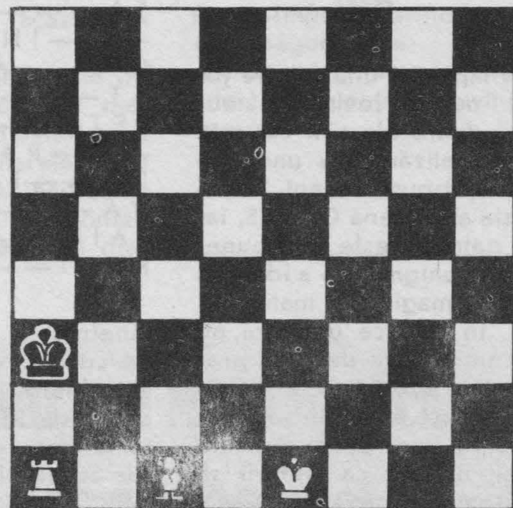
Răspuns: I) 1. T:g3, N:g3, 2. Cf3, N oriunde, 3. g4. mat.
Variantă: 1. T:g3, N:el, 2. Th3+, Nh4, 3. g4 mat.
II) (fără cal) 1. h: g3, Nb6, 2. Tg4, Nd8, 3. Th4+, N:h4, 4. g4 mat.
III) (fără cal și pion) 1. Tb7, Nc5 (sau e3), 2. Tb1, Ne7 (sau Ng5), 3. Th1+, Nh4, 4.


Fig. 4


Fig. 4

Th2, g: h2, 5. g4 mat. Variantă: 1. Tb7, Ng1, 2. Td2, Nh2, 3. Te1, Rh4, 4. Rg6, orice, 5. Te4 mat.
IV) (fără tură) 1. Cf3, Ne1, 2. C:e1, Rh4, 3. h3, Rh5, 4. Cd3, Rh4, 5. Cf4, h5, 6. Cg6 mat.

4. Iată și cea mai non-conformistă problemă din colecția noastră: albul mută de două ori la rînd și face mat ambii regi negri (poziția fiind cea din... cele două diagrame din figura 4).
Răspuns (deși șahiștii nu vor fi de acord): la prima «mutare» albul unește cele două table, iar la a doua mută calul de pe fosta


Fig. 5

tablă din stînga dînd mat regelui din dreapta (regele din stînga este făcut mat de nebunul din dreapta).
5. Pentru încheiere, o problemă... polițistă: cum s-a ajuns la poziția din figura 5 în care regele negru se află în șah de la două piese deodată?.
Răspuns. Dacă piesele ar fi fost așezate în colțul din stînga sus al tablei rezolvarea ar fi fost, probabil, mult mai simplă. Într-adevăr, albul a plecat de sus și a ajuns aici, deci tura poate proveni din transformarea unui pion alb care a plecat dintre regele negru și nebunul alb, capturînd o piesă neagră din colț. Este singura explicație posibilă a șahului dublu în care se găsește regele negru.



MOZAIC

3+1 JOCURI REBUSISTE NOI

De fapt nici unul dintre jocuri nu este realmente nou; trei dintre ele sînt variante (generalizări) ale unor jocuri propuse recent în revista americană GAMES, iar al patrulea este transpunerea în enigmistică a ideii de pătrat magic din matematică. În cele ce urmează nu facem altceva decît să prezentăm aceste jocuri, dînd cîte un exemplu simplu pentru fiecare din primele trei, urmînd ca cititorii să găsească probleme mai grele și mai frumoase, îmbunătățind deci «recordurile» domeniului (toate cele patru jocuri se pretează la o «competiție» pentru obținerea de performanțe din ce în ce mai bune).

Primul joc (să-l numim «tripletul pășitor») are enunțul: «completați cu aceleași trei litere fiecare dintre pozițiile libere în grupurile următoare de cuvinte», după care se dau mai multe grupuri de cuvinte sub forma:

— — — T A
A — — — T
S A — — —
— — — I N A
G — — — A N
A T — — — A
R E T — — —
— — — R A R E
I — — — I A T
V A — — — O S
T A I — — — A
R U G I — — —

Bineînțeles, în fiecare grup de cuvinte vor fi adăugate alte litere. Se vede ușor care este ideea jocului: să se formeze cuvinte cu sens (de aceeași lungime), translatînd un același grup de trei litere de-a lungul cuvintelor (pentru cuvintele de **n** litere sînt astfel posibile **n**—2 poziții consecutive). În GAMMES jocul este prezentat pentru cuvinte cu 6 litere. El poate fi însă generalizat, cum se vede mai sus, la cuvinte așezate în ordine crescătoare; de aici poate apare competiția: cine reușește să ajungă cel mai departe?

Pot fi considerate două «probe» — cu sens și fără: în primul caz, se cere ca și cele trei litere adăugate în fiecare grup să aibă înțeles (eventual chiar toate grupurile de litere precizate să aibă înțeles sau valoare gramaticală). În exemplul nostru soluția este: CRI, RAS și respectiv NIT, deci cuvinte cu sens și cu excepția fragmentelor T, G, RET și IAT toate literele date formează cuvinte românești.

Pentru al doilea joc se dă o grilă de genul celei din figura 1 și un set de șiruri de cîte trei litere, în ordinea alfabetică, de exemplu: ARE, ASA, ERE, IBR, REA, RIT, SAT, SUP, TIV, TOR

Problema care se pune este de a completa cu aceste triplete liniile grilei (pe care sînt marcate locuri pentru triplete și sînt date tripletele inițiale) în așa fel încît să se formeze cuvinte corecte și pe cîte o verticală a grupurilor 2 și 3 de triplete să se formeze cuvinte cu sens.

Rezolvarea jocului de aici conduce la cuvintele IN-

Fig. 1

I	N	T						
R	E	C						
C	A	L						
N	E	A						
D	E	L						

Fig. 2

A	N	I	S	A	S	A	C
R	A	C	O	N	T	R	A
E	R	O	B	R	A	C	A
C	A	A	A	E	N	U	A
E	T	D	R	A	C	I	T
S	A	U	D	I	A	O	T
T	C	A	A	R	T	A	V

TERESAT, RECREATIV, CALIBRARE, NEASUPRIT, DELASATOR, cu cuvintele REBUS și START pe coloanele 5 și respectiv 7.

Și la acest joc s-ar putea cere ca tripletele date în grilă sau alături de aceasta să aibă sens; iar posibilitatea competiției apare cerînd compunerea de asemenea probleme cu cît mai multe cuvinte (deci cu mai multe linii orizontale în grilă).

În sfîrșit, al treilea joc inspirat din revista GAMES cere «ascunderea» a cît mai multor cuvinte într-un tabel dreptunghiular precizat (un exemplu este dat în figura 2), cuvintele fiind așezate orizontal, vertical sau oblic, pe toate direcțiile posibile și în ambele sensuri posibile pe fiecare direcție.

În grila din figura 2 pot fi găsite cel puțin 112 cuvinte (de cel puțin 3 litere). Iată cîteva: CONTRA și ARTA (orizontal, de la stînga la dreapta), ASASIN, ARBORE, VATRA (orizontal, de la dreapta spre stînga), ARATA, BARDA (vertical, de sus în jos), SECERA (vertical, de jos în sus), NAUT, RARIT (oblic, dinspre stînga-sus spre dreapta-jos), RADA, TOT (oblic, dinspre dreapta-sus spre stînga-jos), CUREA, RAIA (oblic, dinspre stînga-jos spre dreapta-sus), VOCE, ACT (oblic, dinspre dreapta-jos spre stînga-sus).

Cerințele de calitate pentru acest joc ar putea fi: grila cît mai mare, dar și cu densitatea de cuvinte cît mai mare. De exemplu, s-ar putea considera acceptabile numai grile de dimensiuni cel puțin 7×7, iar eficiența folosirii ei ar putea fi măsurată de un indicator de genul:

$$\frac{\text{cuvintelor «ascunse»}}{\text{numărul literelor în grilă}}$$

Pentru exemplul anterior eficiența este cel puțin 2 (= 112 56). Cine reușește să ridice la 3 acest «record»?

Jocul anterior amintește de pătratele magice din matematică: într-un pătrat $n \times n$ să se așeze numerele de la 1 la n^2 în așa fel încît suma numerelor pe orizontal, vertical și pe ambele diagonale să fie aceeași. Ideea poate fi transpusă în cuvinte: să se completeze un pătrat cu litere astfel încît pe orizontal, vertical și pe ambele diagonale să se formeze cuvinte corecte. O complicație în plus ar putea fi impusă cerînd ca și «subdiagonalele» (liniile oblice vecine diagonalelor) să conțină cuvinte corecte.

JOCURILE ȘI MATEMATICA

O MULTIPROBLEMĂ CU DOMINOURI

Să luăm un set complet de dominouri (28 de piese) și să-i adunăm punctele. Obținem un total egal cu 168. Numărul 28 este divizibil cu 2, 4, 7 și 14; la rîndul lui, numărul 168 se împarte exact la 2, 4, 7 și 14 (dînd cîturile 84, 42, 24 respectiv 12).

Această observație sugerează următoarea problemă: putem împărți piesele unui joc domino în 2, 4, 7 sau 14 grupe egale (a cîte 14, 7, 4, respectiv 2 piese), astfel încît totalul punctelor în fiecare grupă să fie același (adică 84, 42, 24 și respectiv 12 puncte)? Dificultățile ar putea apărea din restricțiile impuse de repartizarea punctelor pe piese.

O altă serie de probleme similare pot fi formulate dacă eliminăm dublele: rămîn 21 de piese, deci un număr divizibil cu 3 și cu 7; totalul punctelor este în acest caz 126, un număr care se împarte exact și la 3 și la 7 (dînd cîturile 42, respectiv 18).

Întrebare: putem împărți cele 21 de piese în 3 sau 7 grupe egale atît ca număr de piese cît și ca număr de puncte?

În total, șase probleme. Interesant este că toate au soluții.

De fapt, nu este nevoie să le rezolvăm explicit pe fiecare. Într-adevăr, se observă că piesele «duble» au în total 42 de puncte. Prin urmare, dacă rezolvăm problma redusă (referitoare la 21 de piese) a împărțirii pieselor în 3 grupe, atunci avem o soluție și pentru problema împărțirii unui set domino complet în 4 grupe. De aici, alăturînd grupele, obținem o soluție pentru problema împărțirii în 2 grupe. La fel putem trece de la împărțirea în 14 grupe la împărțirea în 7 grupe. Rămîn deci de rezolvat trei probleme: 3 grupe din 21 de piese, 7 grupe din 21 de piese și 14 grupe din 28 de piese.
Iată cîte o soluție pentru fiecare (am reprezentat dominourile prin perechea numerelor de puncte înscrise pe ele):

a) (0, 2) + (1, 2) + (1, 3) + (3, 4) + (3, 5) + (3, 6) + (4, 5);
(0, 3) + (0, 4) + (0, 5) + (2, 3) + (2, 5) + (2, 6) + (4, 6);
(0, 1) + (0, 6) + (1, 4) + (1, 5) + (1, 6) + (2, 4) + (5, 6);

b) (0, 3) + (0, 6) + (3, 6);
(0, 1) + (1, 5) + (5, 6);
(1, 2) + (1, 6) + (2, 6);
(0, 2) + (2, 4) + (4, 6);
(1, 3) + (2, 5) + (3, 4);
(0, 4) + (1, 4) + (4, 5);
(0, 5) + (2, 3) + (3, 5);

c) (2, 3) + (3, 4);
(1, 5) + (2, 4);
(0, 4) + (3, 5);
(2, 2) + (4, 4);
(0, 5) + (2, 5);
(0, 2) + (4, 6);
(1, 1) + (5, 5);
(0, 6) + (3, 3);
(1, 3) + (2, 6);
(1, 4) + (1, 6);
(0, 3) + (3, 6);
(0, 1) + (5, 6);
(1, 2) + (4, 5);
(0, 0) + (6, 6).

O problemă suplimentară (interesantă poate pentru cititorul cu preocupări matematice) este aceea a determinării numărului de soluții posibile pentru fiecare caz în parte. Chestiunea depășește, desigur, cadrul discuției de față.

cromatic

Jocul este similar din punct de vedere al componentelor cu IMPAS (o tablă multicoloră, din carton, plus patru piese albe și patru negre, identice celor din seturile de GO produse de Recoop), dar regulamentul este diferit. De fapt și tabla este diferită: un pătrat caroiat 8 × 8, ale cărui cîmpuri sînt colorate, patru cîte patru, în 16 culori diferite. Fiecare jucător are cîte patru piese. O partidă comportă două faze, una inițială, de introducere a pieselor în joc (pe rînd, jucătorii plasează cîte o piesă pe tablă, oriunde doresc, într-un pătrat liber) și o a doua fază în care se mută pe rînd cîte o piesă, cu un singur pas, orizontal și vertical (nu și diagonal). Scopul fiecărui jucător este de a ocupa cu cele patru piese ale sale patru pătrate colorate identic. Cîștigă cel care realizează primul acest lucru.
O singură mențiune (reluată dintr-un număr mai vechi al revistei Science et vie**): jocul CROMATIC nu este pentru daltoniști...**

MOZAIC

CINCI PROBLEME DE LOGICĂ

1. Profesorul Logicus are în casă 10 animale — pisici și cîini — pe care le hrănește cu 56 de biscuiți, la o masă. Un cîine mănîncă 6 biscuiți iar o pisică numai 5. Cîți cîini și cîte pisici are profesorul? (Bineînțeles, soluția nu trebuie căutată punînd la lucru algebra, ci printr-un raționament logic, «oral»).

2. Să se unească punctele din figura 1 cu 11 linii frînte, formate din segmente orizontale și verticale, astfel încît fiecare linie să treacă prin 6 cerculețe, iar cerculețele de la capetele ei să fie pline. Soluția este unică.

3. Priviți desenul din figura 2. Plasați în fiecare cerc cîte o monedă, apoi îndepărtați una dintre ele, pe oricare doriți. Încercați acum să îndepărtați toate monedele, mai puțin una, prin mișcări în genul «Solitarului»; o monedă poate sări peste o monedă vecină, în linie dreaptă, dacă în spatele acesteia se găsește un loc gol. Moneda peste care se sare se ridică de pe tablă.

Problema are soluție indiferent care este locul liber cu care se începe.

4. Am în buzunarul de la haină cinci pixuri așezate în așa fel încît li se văd numai capacele. Minele lor sînt colorate în roșu, verde, negru, albastru și oranj și de aceleași culori le sînt capacele, cu mențiunea că nici un capac nu este așezat pe pixul potrivit. Culorile capacelor sînt, în ordine, de la stînga la dreapta: roșu, albastru, verde, negru și oranj. Care este culoarea pixului corespunzătoare fiecărui capac, dacă:

a) Pixul negru se află lîngă pixul cu capacul albastru.

b) Între pixul negru și cel verde se găsește un al treilea pix.

c) Pixul roșu nu este vecin cu cel albastru.

d) Pixul oranj este al doilea din stînga.

5. Să presupunem că dorim să decupăm din hîrtie cele 12 pentagoane înlănțuite, din figura 3, pentru a forma cu ele un dodecaedru. Puteți spune, privind această figură, care perechi de pentagoane vor ajunge pe fețe opuse în dodecaedrul construit astfel?

Răspunsuri.

1. Dacă toate animalele ar fi pisici, atunci ar ajunge 50 de biscuiți. Rezultă că cei 6 biscuiți în plus sînt necesari pentru cîini. Într-adevăr $6\times6 = 36$ și $4\times5 = 20$ (patru pisici), în total 56 de biscuiți.

De remarcat că dacă în problemă nu s-ar fi spus că profesorul Logicus are 10 animale de hrănit, ci doar că are nevoie de 56 de biscuiți, atunci problema ar fi avut două soluții: 6 cîini și 4 pisici, respectiv, un cîine și 10 pisici (numai în aceste două moduri îl putem scrie pe 56 ca sumă de cifre 5 și 6).

2. Răspunsul este dat de figura 4.

3. Din motive de simetrie a figurii, apar trei probleme diferite, în funcție de piesa care lipsește: o piesă de colț (1, 2, 4, 7, 10, 13, 15, 16), o piesă din mulțimea 3, 8, 9, 14 sau o piesă din mulțimea 5, 6, 11, 12 . Iată cîte o secvență de mutări pentru fiecare situație (pentru pozițiile echivalente se modifică adecvat aceste soluții):

Lipsește piesa 1: 11—1, 10—5, 13—11, 7—12, 12—10, 16—11, 10—12, 1—11, 15—5, 3—8, 4—11, 11—13, 2—12, 13—11.

Lipsește piesa 3: 8—3, 15—5, 16—11, 9—14, 2—12, 14—9, 1—6, 10—12, 13—11, 11—1, 7—5, 4—6, 9—3, 1—6.

Lipsește piesa 5: 7—5, 4—6, 22—5, 5—7, 15—5, 13—11, 10—12, 1—11, 11—13, 13—6, 7—5, 16—11, 11—4, 4—6.

4. Știm deja care este pixul oranj. Din prima afirmație rezultă că pixul negru este sau primul din stînga sau al treilea. Dacă ar fi primul din stînga, atunci pixul verde ar fi al treilea, deci ar avea capacul potrivit. Acest lucru nu poate fi adevărat. Rezultă că pixul al treilea este negru, iar

verdele este sau primul din stînga sau pe ultimul loc. Dacă ar fi pe primul loc, atunci ultimele două pixuri ar fi roșu și albastru, ceea ce este interzis (afirmația a treia). Rezultă că pixul verde este ultimul din dreapta, deci pe primul loc din stînga se găsește pixul albastru iar pe locul al patrulea se găsește pixul roșu.

5. Fețele pereche sînt: 1—10, 2—9, 3—8, 4—11, 5—12, 6—7.

Fig. 2

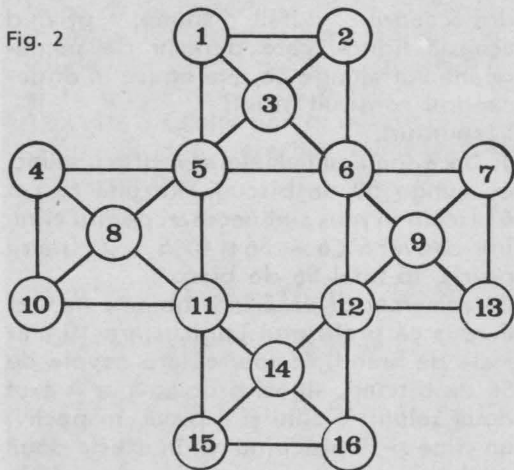


Fig. 3

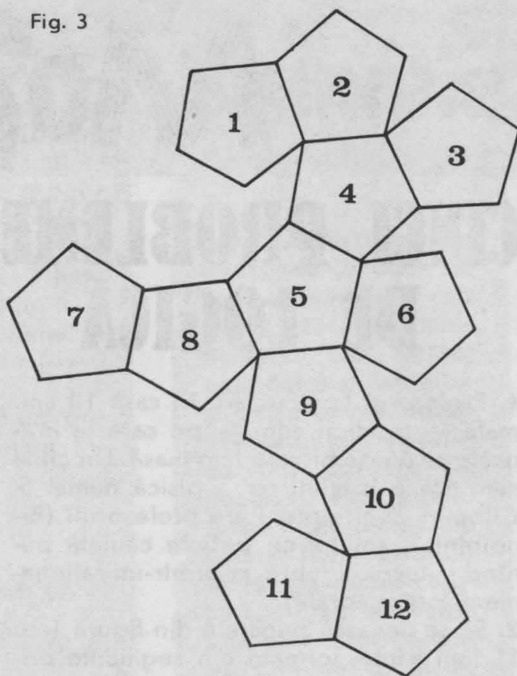


Fig. 1

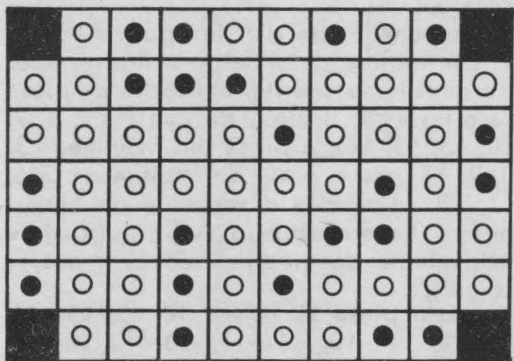
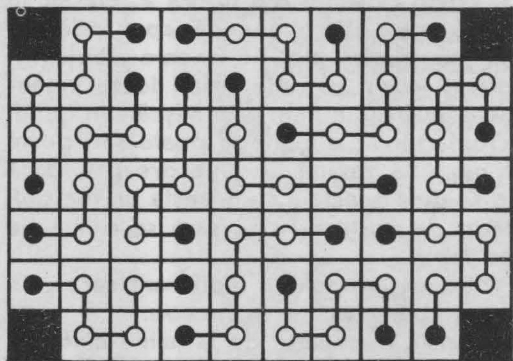


Fig. 4



«Jocurile sînt la fel de vechi ca civilizația însăși și la fel de variate ca aripile fluturilor. Pe ele a fost cheltuită o cantitate fantastică de energie mintală».
(M. GARDNER)

«Jocurile posedă unele dintre calitățile operei de artă». (A. HUXLEY)

«Nici un luptător înțelept nu-și disprețuiește potrivnicul». (J. W. GOETHE)

«Străduiește-te să imiți înțelepciunea adversarului».
(ERASM DIN ROTTERDAM)

«Șahul face parte din științele matematice». (H. POINCARE)



O ÎNTREBARE DIFICILĂ: CUM SE JOACĂ LA MIJLOCUL TABLEI?

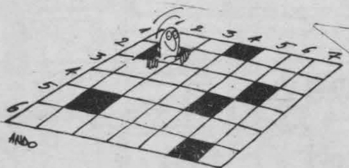
Cu ocazia turneului de GO de la Cluj-Napoca (1—4 mai '86), am fost întrebat în mai multe rînduri despre «felul în care se joacă la mijlocul tablei». Desigur, nu am fost în stare să dau răspunsuri prea exacte și nici nu știu dacă există o «teorie a jocului la centru». Cred mai degrabă că este vorba de o «manieră» de joc depinzînd numai și numai de gusturile celui ce joacă și de preferința acestuia de a-și plasa piese, în FUSEKI, pe liniile 4 și 5, deci pe poziții înalte.

De ce în special pe aceste linii?... Motivul este că două piese pe linia a 4-a, de pildă, așezate la o distanță de două intersecții una de cealaltă, ne-ar putea aduce un teritoriu foarte mare. Adversarul se va vedea obligat să facă o invazie undeva spre baza acestei formații.

Dacă atacul este bine conceput și suficient de profund, nu ne vom opune planurilor lui dar vom conduce secvența în așa fel încît el să rămînă cu viață (în mic) pe marginea tablei în timp ce ne vom construi un zid bine legat — deci puternic — imediat deasupra lui, o zonă de influență mare și mult mai greu de erodat față de cea pe care tocmai am abandonat-o.

Cam acesta ar fi, succint, principiul de bază. Dar cum este cel puțin delicat să teoretizezi niște lucruri pe care tu însuți nu le stăpînești prea bine, poate că ar fi mai instructiv pentru toți să urmărim împreună cîteva partide ale lui Masaki Takemya, unul dintre cei mai bine cotați jucători profesioniști la ora actuală, a cărui preferință pentru zona de mijloc a tablei este binecunoscută și a cărui măiestrie în acest gen de joc ne va permite, poate, noi perspective în minunata noastră pasiune comună — GO-ul.

Iată începutul unei partide în care Takemya cu albele, îl înfruntă pe Cho Chi Kun, cel ce a monopolizat în ultimii ani întreaga atenție în lumea acestui «sport» — sau să-i spunem «Artă», precum vechii japonezi?...



Încă de la primele mișcări se face simțită predilecția lui Takemya pentru pozițiile înalte. NI-REN-SEI (două HOSHI-uri), cu albele, este o deschidere mai rar folosită. În urma JOSEKI-urilor de la 6 la 12 și de la 13 la 20, albul își creează o puternică influență către centru, în timp ce negrul obține teritorii sigure — fapt de altfel caracteristic stilului lui Cho.

După KAKARI cu 21, albul face un HASAMI ocupînd din nou o poziție pe linia a 4-a, cu mișcarea 22. Atacul în SAN-SAN este urmat de coborîrea cu 24 pe partea HASAMI-ului, deoarece zona «A» (datorită poziției joase a piesei negre 19) este mai puțin interesantă. Alb 32 — din nou linia a 4-a. Negru 33 elimină AJI-urile din colț, pregătind o poziție tare, căreia să nu-i pese de un eventual HANE în «a» al albului, în cursul atacului ce se va declanșa imediat, cu mișcarea 35.

Cu 44, Takemya își delimitează un uriaș MOYO central iar sarcina adversarului său de a-l eroda (păstrîndu-și totodată ceea ce a obținut pînă în acest moment) va fi extrem de dificilă.

Iată o altă partidă, între aceiași doi jucători, în care Takemya are din nou albele. Secvența ce se declanșează în urma KAKARI-ului din 8 merită o atenție deosebită, iar rezultatul — cred că veți fi de acord cu mine — depășește orice imaginație.

Împotriva oricăror reguli, cu 12 și 14, albul nu numai că-l invită, dar îl obligă chiar pe negru să ocupe cît se poate de ferm mult temuta linie a 4-a («Linia victoriei» cum este denumită,

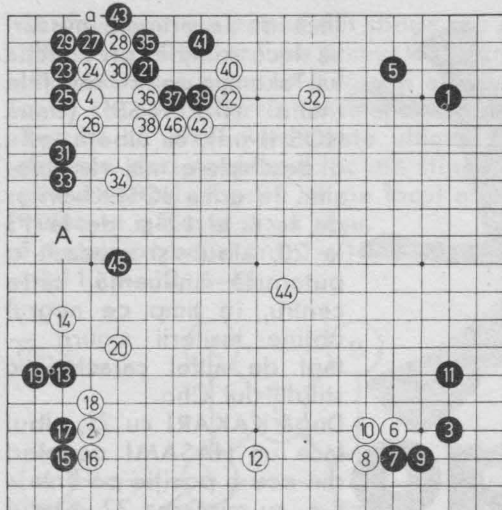


Fig. 1

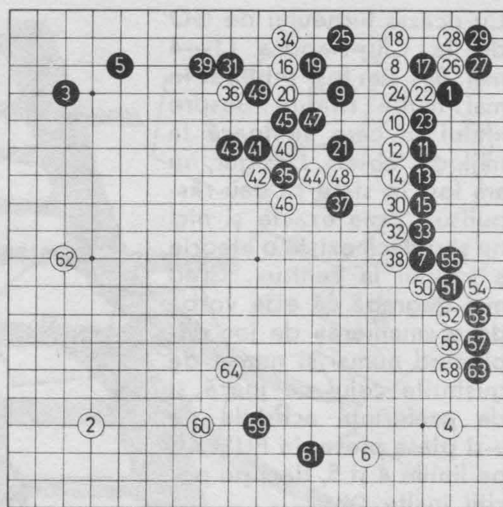


Fig. 2

din cauza bogăției de puncte — sigure — prinse sub ea). 16, 20 și ulterior 34 amenință izolarea și captura pieselor adverse, cu ajutorul zidului din dreapta, proaspăt format. 26 și 28 asigură cel puțin un ochi grupului alb (asta pentru orice eventualitate), dar îl și obligă pe negru să răspundă cu 33 la mișcarea devenită în felul acesta KIKASHI—32.

Cu 36, 37 și 39, ambii jucători își «aranjează» pozițiile în vederea luptei care este de așteptat. Alb 40 și 42 sînt ca o propunere: «sau viață amîndoi sau schimb de teritorii». Negrul alege schimbul, considerînd cîștigul său cert de pînă acum suficient de mare, față de influența pe care i-o cedează celuilalt. După 49 schimbul este făcut, dar cu secvența de la 50 la 58, ceea ce părea doar influență, riscă să se transforme într-un teritoriu mult prea mare: invazia în 59 devine de maximă urgență.

60 și 62 sînt probabil ca un vis urît pentru negru, care constată cu stupoare cum albului nu numai că-i rămîn încă destule puncte acolo unde amenința inițial să le facă, dar i-a mai apărut un alt mare MOYO în colțul din stînga. Dacă punem la socoteală faptul că cele două piese negre de invazie (59 și 61) se constituie în momentul de față într-un grup slab — deci atacabil — putem conchide că Takemya controlează aproape două treimi din tablă. Profi-

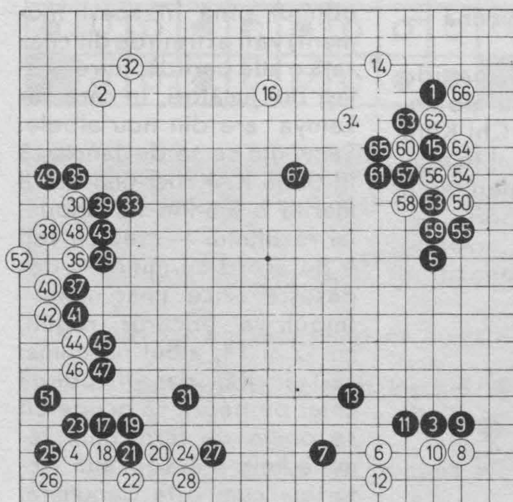


Fig. 3

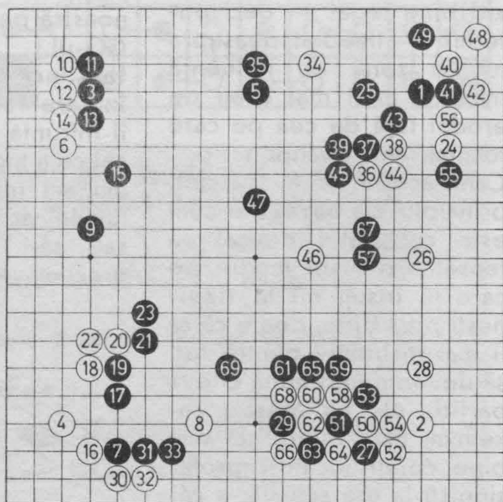
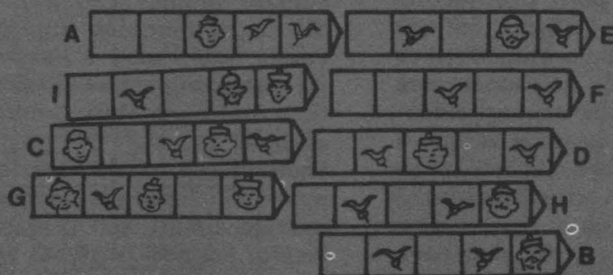


Fig. 4

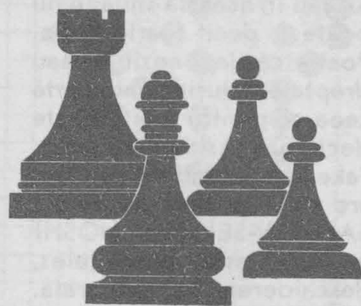
tul său în această situație nu poate fi decît foarte mare. Poate că japonezii aveau dreptate, totuși, numind artă ceea ce pentru unii nu este decît un «simplu» joc.
Takemya, jucînd tot cu Cho, are de astă dată negrele. SAN-REN-SEI (trei HOSHI în linie) este, bineînțeles, deschiderea sa preferată. Alb 14 și 16 sînt jucate ca să atenueze influența pieselor negre, formînd în același timp un frumos MOYO. Atacul în HOSHI (17) la SAN-SAN este o mișcare firească la un jucător ca Takemya, care vrea influență spre centru, iar după ce lucrurile s-au aranjat în parte cu 25 și 27, mișcarea 29 urmează la fel de firesc. 31 consolidează și unește în același timp, astfel încît albul simte nevoia de ceva sigur, cu 32. Negru 33 este exact ce-i mai trebuia lui Takemya pentru a-și lărgi propriul MOYO și a se mai apropia de cel alb.
În secvența de la 35 la 49 negru acordă în mod «regal» viață (în mic) pe latură, dar prețul acestei vieți îl putem constata cu ușurință în ceea ce începe să se profileze spre centrul tablei. Cu 50 albul declanșează o mică ciocnire, dar pe rînd 53, 55, 57 și mai apoi 63 și 65 îi indică cu precizie direcția în care i se permite să se întindă pentru ca 67 să închidă un imens MOYO central. Bineînțeles, albul va încerca să facă viață în interiorul acestui MOYO, dar personal n-aș invidia pe nimeni care ar fi silit la așa ceva.
În această partidă, cred, prezentările nu mai sînt necesare. Urmăriți cum decurge jocul și ghiciți cine are negrele. Cu albul... Cho.
Fiți atenți cum se menajează (conturează) teritoriile cu mișcări ca 31, 33, 35 sau 37, 39, 43, 47, 49. Observați cum se ignoră definitivarea unor situații, ca cea rezultată în urma secvenței 50—54, pentru a juca 55 și 57 (atac și consolidare în același timp), pentru ca mai apoi 61, 63, 65 și 69 să stabilească în modul cel mai clar pînă unde ține teritoriul fiecăruia.
După cum vedeți, nici de astă dată nu am dat un răspuns precis la întrebarea «cum se joacă la mijlocul tablei». Nu am făcut decît să subliniez cum joacă un anumit jucător. Dar, urmărind cu atenție partidele lui, vom învăța poate și noi ceva și poate că într-o viitoare partidă de-a noastră, în locul unei mișcări banale, ne vom uita spre un alt loc, undeva pe linia a 4-a sau a 5-a. Nu spun că asta ne-ar aduce cîștigul partidei; ba mai mult: veți pierde aproape cu siguranță primele cîteva partide încercate în această manieră. Dar cu fiecare înfrîngere veți mai învăța ceva. Există permanent riscul, dacă nu ai calculat perfect, de a se spulbera tot ce ai imaginat ca plan de joc. Cu certitudine însă, partidele pe care le vom susține vor căpăta un farmec aparte.

Figura de mai jos reprezintă nouă fîșii de hîrtie pe care sînt desenate păsări și personaje. Aceste fîșii trebuie îmbinate («țesute») în așa fel încît să formeze un pătrat, iar cele 12 personaje să fie deasupra și cele 16 păsări dedesubt. În plus, fiecare rînd și fiecare coloană nu trebuie să conțină mai mult de trei personaje.



(Răspuns la pag. 204)

şah



ŞASE VARIANTE EXOTICE ALE ŞAHULUI

SHATURANGA
SHATRANJ
ŞAH BIRMANEZ
ŞAH CHINEZESC
ŞAH TAILANDEZ
SHOGI (ŞAH JAPONEZ)

Şase variante neobişnuite ale celui mai răspîndit dintre jocurile (sporturile) logice au fost prezentate şi mai devreme. De data aceasta însă nu mai este vorba despre variante moderne, modificări mai mult sau mai puţin recente (şi năstruşnice) ale şahului, ci de variante folclorice, efectiv exotice, primele două foarte vechi, strămoşii timpurii ai jocului de azi (Shaturanga nici nu se mai joacă), iar următorele patru, după cum indică şi numele lor, cunoscute mai ales în Extremul Orient, în aceeaşi arie geografică unde au apărut şi Shaturanga şi Shatranj şi de unde ne vine şi şahul aşa cum îl ştim.

Shaturanga a apărut, se pare, prin secolul al V-lea al erei noastre, în India. Se juca pe o tablă caroiată, de dimensiuni 8×8 ca şi tabla şahului de azi, cu deosebirea că toate cîmpurile erau de aceeaşi culoare. La o partidă participau două echipe a cîte 2 jucători şi fiecare jucător avea o «armată» formată din cîte 8 piese: 4 pioni (notaţi cu p în figura 1), un rajah (R), un elefant (E), un cal (C) şi o navă de luptă (N). Poziţia de începere era cea din figura 1; au fost indicate prin săgeţi şi direcţiile de înaintare a pionilor fiecărei armate. Rajahul putea fi mutat ca regele la şahul de azi, la fel şi calul; elefantul se muta precum tura, iar nava de luptă în diagonală, cu două căsuţe în fiecare direcţie, sărind eventual peste o piesă. Pionul se muta înainte, numai cu o căsuţă şi captura în diagonală (ca şi astăzi). Restul regulamentului era similar regulamentului şahului, cu o mare deosebire însă: nu se muta piesa pe care jucătorul dorea să o mute ci pe cea pe care o indica un zar special, alungit, cu feţele laterale marcate cu 2, 3, 4 şi 5 puncte. La apariţia lui 2 era mutată nava, 3 indica mutarea calului, la 4 trebuia mutat elefantul, iar la 5 era mutat fie un pion fie rajahul. Bineînţeles, apar o serie de prevederi speciale legate de mutarea restricţionată în acest fel de un zar, de colaborarea partenerilor şi aşa mai departe. De pildă, o prevedere interesantă de regulament se referea la ocuparea «tronului» — a căsuţei iniţiale a unui rajah advers sau a celui aliat: în ultimul caz se prelua şi comanda pieselor jucătorului aliat, căpătîndu-se o mai mare libertate de mişcare.

Deşi foarte răspîndit în Orient în primele secole ale erei noastre, jocul nu putea ajunge prea departe (la figurat, dar şi concret, în timp şi spaţiu) în acestă formă, din cauza unor slăbiciuni evidente: intervenţia hotărîtoare a hazardului în desfăşurarea unei partide şi necesitatea întîlnirii a patru jucători pentru a disputa o partidă.

Shatranj reprezintă «vîrsta» următoare a jocului Shaturanga: armatele aliate au fost aşezate alături, sub comanda unui singur jucător, iar zarul a rămas a fi folosit numai pentru a stabili cine are prima mutare.

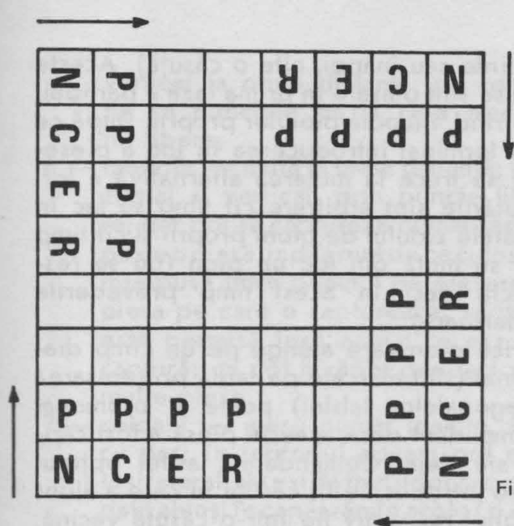


Fig. 1

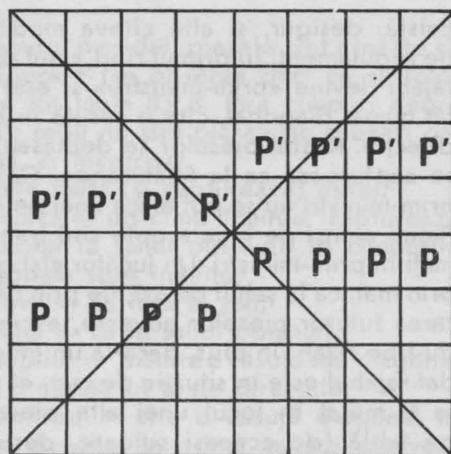


Fig. 2

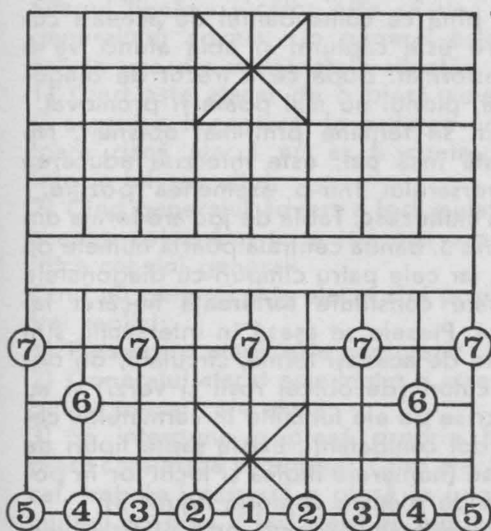


Fig. 3

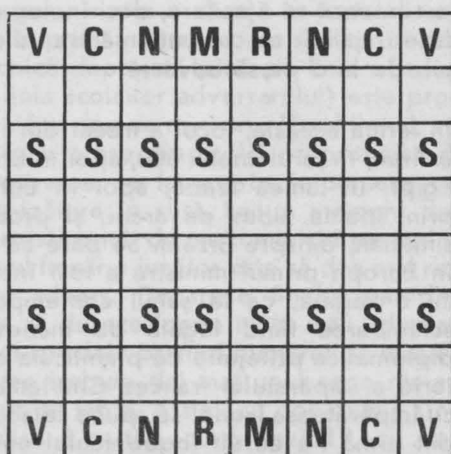


Fig. 4

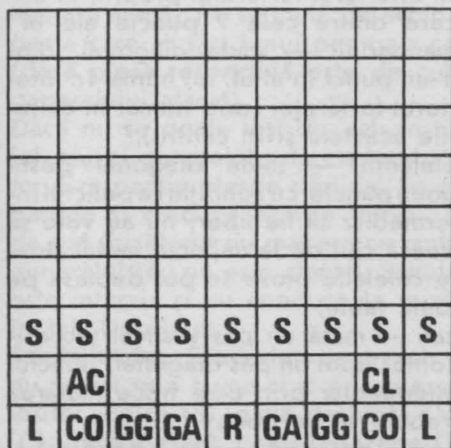


Fig. 5

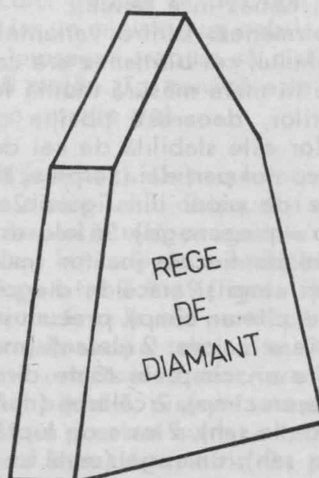


Fig. 6

Există, desigur, și alte cîteva modificări de regulament. În primul rînd, unul dintre rajahi devine «prim-ministru» și este mutat numai diagonal, cîte o căsuță în orice direcție. Restul pieselor se deplasează și se capturează ca la Shaturanga. Cei doi prim-miniștri nu se pot ataca unul pe altul. Pionii ajunși pe linia a opta sînt transformați în prim-miniștri. Un jucător cîștigă fie prin mat, ca la șahul de azi, fie prin capturarea tuturor pieselor adverse, exceptîndu-l pe rajah. În plus, dacă la un moment dat rajahul este în situație de mat, el poate fi mutat în locul unei alte piese de pe tablă (de aceeași culoare, desigur), care este cedată adversarului și partida continuă cu rajahul în noua poziție. Aceasta contează ca o mutare, deci în noua poziție rajahul nu trebuie să se afle în șah de la o piesă adversă.

În forma aceasta, jocul a trecut din India în Iran, în jurul anului 600, apoi în Bizanț, Egipt, în lumea arabă, apoi în Europa, prin Spania, adus de arabi, și probabil simultan, dinspre Bizanț. Se pare că abia în Europa primul ministru a fost înlocuit cu o regină, ca la șahul contemporan, schimbarea fiind legată de manevrele diplomatice prilejuite de planificata căsătorie a împăratului francez Charlemagne cu împărăteasa Irene; se spune că aceasta din urmă i-a dăruit logodnicului un frumos joc de șah modificat astfel, ceea ce probabil n-a fost în măsură să grăbească mariajul... De altfel, el nici n-a mai avut loc. A rămas însă șahul...

Șah birmanez. Dintre variantele exotice ale șahului, cel birmanez are calitatea de a face în mare măsură inutilă teoria deschiderilor, deoarece poziția de start a pieselor este stabilită de cei doi jucători la începutul partidei. Se pleacă de la formațiile de pioni din figura 2 (p=pioni albi, p'=pioni negri). Se folosesc deci cîte 8 pioni de fiecare jucător (mută înainte cîte un cîmp și atacă în diagonală, spre înainte, cîte un cîmp), precum și următoarele piese majore: 2 elefanți (mută diagonal cîte un cîmp, în toate direcțiile sau înainte un cîmp), 2 călăreți (mută precum calul de la șah), 2 care de luptă (mută ca tura la șah), un rege (mută ca regele la șah) și un comandant (mută diagonal, înainte sau înapoi, cîte o căsuță). Aceste piese sînt plasate în prima fază a partidei, pe rînd, înapoia pionilor proprii. După ce s-a terminat introducerea în joc a pieselor se trece la mutarea alternativă a lor. Mutările sînt arbitrare cît timp se fac în spatele zidului de pioni proprii și cît timp nu se mută din loc un pion (nu se respectă deci în acest timp prevederile anterioare).

Orice pion care ajunge pe un cîmp diagonal (sînt marcate pe tablă prin trasarea diagonalelor tablei) poate fi promovat comandant dacă această piesă a fost capturată deja. Comandantul astfel obținut este introdus fie în căsuța în care a ajuns pionul respectiv fie într-o căsuță vecină. Un pion poate aștepta pe un cîmp diagonal pînă ce comandantul de aceeași culoare este capturat și abia atunci va fi transformat. După ce a trecut de diagonală, pionul nu mai poate fi promovat. Jocul se termină prin mat obișnuit. Nu există însă **pat;** este interzisă aducerea adversarului într-o asemenea poziție.

Șah chinezesc. Tabla de joc are forma din figura 3. Banda centrală poartă numele de **rîu.** iar cele patru cîmpuri cu diagonalele trasate constituie **fortăreața** fiecărei tabere. Piesele se așază în intersecții, sînt toate de aceeași formă, circulară, de două culori (de obicei roșii și verzi) și au înscrise pe ele funcțiile în «armatele» celor doi combatanți. Există șapte tipuri de piese (numerele indică și locul lor în poziția de plecare conform figurii 3):

1 — generalul — mută orizontal sau vertical, dintr-un punct în altul, dar numai în interiorul fortăreței proprii, în oricare dintre cele 9 puncte ale ei

2 — mandarinii — mută diagonal, dintr-un punct în altul, tot numai în interiorul fortăreței (deci numai în colțurile acesteia și în centru),

3 — elefanții — mută diagonal peste două puncte, cu condiția ca punctul intermediar să fie liber; nu au voie să treacă rîul de la mijlocul tablei (toate celelalte piese se pot deplasa pe toată tabla)

4 — caii — mută un pas vertical sau orizontal, apoi un pas diagonal; punctul intermediar prin care trece mutarea trebuie să fie liber,

5 — carele de luptă — mută orizontal și

vertical la orice distanță, cu condiția ca punctele peste care trec să fie libere,
6 — tunurile — mută la orice distanță, orizontal și vertical, prin puncte libere, dar pot să captureze numai sărind peste o piesă, indiferent de ce culoare, interpusă între punctul de plecare și piesa pe care o capturează; săritura este permisă însă numai în caz de captură; nu pot fi sărite deodată mai multe piese,
7 — soldații — merg numai înainte, pas cu pas; în teritoriul advers pot muta și lateral. Nu există transformare, soldații ajunși în capăt rămîn acolo (și mai pot muta numai lateral).

Scopul fiecărui jucător este să dea mat generalului advers. Un general este în șah în una din următoarele situații:
1) Cînd este atacat de o piesă adversă și ar putea fi capturat la mutarea următoare dacă atacul nu ar fi contracarat într-un fel sau altul;
2) Cînd generalul advers a fost mutat pe aceeași coloană și nu există nici o piesă între cei doi generali.

Cînd un general este atacat sînt posibile trei replici:
1) Piesa care atacă este capturată;
2) Generalul atacat este mutat și iese din bătaia piesei care atacă;
3) Se interpune o piesă proprie între piesa care atacă și general. Cînd atacă un cal, trebuie interpusă o piesă în unghiul mutării acestuia. Cînd atacă un tun, fie se interpune o piesă în plus între tun și general (există deja una, deoarece tunul numai așa atacă), fie se mută de acolo piesa peste care ar sări tunul pentru a captura (dacă piesa respectivă este de culoarea generalului atacat).

Dacă nu se poate ieși din șah în nici un fel, atunci generalul este capturat și jucătorul respectiv pierde partida. Se pierde partida și cînd se ajunge într-o situație de **pat** (jucătorul nu mai are ce muta, dar generalul său nu este atacat). Șahul etern este interzis și nu conduce la remiză ca în șahul obișnuit.

Șah tailandez. Și acesta este un șah exotic nu numai prin nume ci și prin piesele folosite: scoică (S), navă de luptă (V), cal (C), ministru (M), nobil (N), rege (R). La începutul partidei, piesele sînt așezate ca în figura 4 (se observă deci că se folosește tot tabla 8×8, fără cîmpuri negre însă); regii nu sînt plasați pe aceeași coloană, ci încrucișat.

Piesele mută (și capturează) astfel:
— scoica = un cîmp înainte; capturează ca pionii la șahul obișnuit, în cîmpurile diagonale spre înainte;
— nava = ca tura la șah;
— calul = ca la șahul obișnuit;
— nobilul = înainte o căsuță sau diagonal cîte o căsuță în toate direcțiile;
— ministrul = cîte o căsuță diagonal în orice direcție; la prima mutare are voie să mute două cîmpuri spre înainte, vertical;
— regele = cîte o căsuță în toate direcțiile; la prima mutare poate sări ca un cal.

O scoică deplasată pînă pe linia a șasea (pe linia scoicilor adversarului) este promovată și devine ministru. (Tradițional, se joacă cu piese din scoici propriu-zise și promovarea se face prin întoarcere cu deschizătura în sus). La un moment dat pot exista oricît de mulți miniștri pe tablă. Scopul fiecărui jucător este să dea mat regelui advers. Deoarece finalul partidei tinde să dureze foarte mult, s-au adoptat reguli speciale privind numărul de mutări în care trebuie dat mat unui rege rămas singur pe tablă. Astfel, cu două nave sînt permise 4 mutări, cu o navă 13, cu doi nobili 18, cu un singur nobil 41, cu doi cai 29, cu un singur cal 63, dacă rămîne un singur ministru este remiză, un ministru și două scoici trebuie să dea mat în 83 de mutări, iar un ministru, un nobil, un cal și o navă împreună trebuie să cîștige în cel mult 10 mutări. Tot remiză este interpretată și o poziție **pat.**

Shogi (șah japonez). Deși numit tot șah, diferențele dintre șahul obișnuit și cel japonez sînt parcă mai pregnante decît asemănările. Într-adevăr, ostilitățile se desfășoară pe o tablă 9×9 (figura 5), ușor dreptunghiulară, și la ele participă două armate formate inițial din cîte 20 de piese, avînd următoarea descriere:
La începutul partidei, piesele se așază ca în figura 5 (s-a precizat numai o formație, cealaltă fiind așezată simetric, în partea opusă a tablei).

Nume japonez	Traducere	Număr piese	Promovează în
O-sho	Rege de diamant (R)	1	—
Kin-sho	General de aur (GA)	2	—
Gin-sho	General de argint (GG)	2	Kin-sho
Kei-ma	Cal de onoare (CO)	2	Kin-sho
Hisha	Car de luptă (CL)	1	Ryo-wo = Rege dragon
Kakko	Alergător-în-colțuri (AC)	1	Ryo-ma = Cal dragon
Yari	Lăncier (L)	2	Kin-sho
Fu-kyo	Soldat (S)	9	Kin-sho

Toate piesele au aceeași culoare și formă (soldați și lăncierii sînt ceva mai mici) și anume prisme pentagonale plate (figura 6). Pe una din fețe ele au înscrisă «funcția» de bază, iar pe cealaltă funcția pe care o pot căpăta după promovare. Piesele se așază cu vîrful spre adversar (așa se disting piesele proprii de cele opuse), cu numele în sus, piesele se mută astfel:

— regele de diamant: ca regele la șahul obișnuit, o căsuță în orice direcție;

— generalii de aur: o căsuță înainte, înapoi și lateral și o căsuță diagonal spre înainte (deci nu și diagonal înapoi);

— generalii de argint: cîte o căuță diagonal în orice direcție și înainte;

— caii de onoare: două căsuțe înainte și apoi una în stînga sau dreapta (precum caii la șahul obișnuit, dar numai două din cele opt mutări posibile;

— carul de luptă: ca tura la șah;

— alergătorul-în-colțuri: ca nebunul la șah;

— lăncierii: înainte ca tura, dar nu și înapoi sau lateral;

— soldații: înainte cîte o căsuță;

— regele dragon: ca regele de diamant și carul de luptă;

— calul dragon: ca regele de diamant și alergătorul-în-colțuri.

Atunci cînd o piesă ajunge într-o căsuță ocupată de o piesă adversă, aceasta este capturată. O piesă ajunsă în teritoriul adversarului (pe ultimele trei linii ale tablei) poate fi promovată. Promovarea se face în acel moment (prin întoarcerea ei cu cealaltă față în sus), sau ulterior, dacă este mai avantajos astfel.

O trăsătură esențială inedită a șahului japonez este posibilitatea de a reintroduce în joc, în armata proprie (cu vîrful spre adversar) piesele capturate. Reintroducerea se poate face oricînd, ea contînd ca o mutare și se poate face în orice loc de pe tablă, respectînd următoarele resticții: soldații nu pot fi introduși pe ultima linie a tablei (cea dinspre adversar) iar caii nu pot fi introduși pe ultimele două linii; piesele reintroduse nu pot fi promovate imediat, ci numai după o mutare ulterioară (chiar dacă au fost reintoduse direct în teritoriul advers); un soldat nu poate fi reintrodus pe o coloană unde se mai găsește un soldat «prieten».

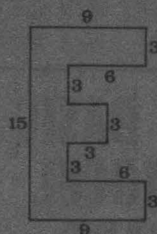
Obiectivul jocului este, ca la șahul uzual, de a da mat regelui de diamant advers. Dacă un rege de diamant reușește să intre în teritoriul advers, atunci partida se încheie remiză.

Jocul este, evident, foarte complex. El cunoaște o mare răspîndire în Japonia (alături de GO și Renju); există cărți, reviste, campionate, rubrici în ziare și reviste de mare circulație, emisiuni TV etc. Un motiv să-i acordăm și noi toată atenția. Desigur, există și alte forme «regionale» ale șahului. Șahul junglei a fost amintit mai devreme. Există și un «șah bizantin», care folosește o tablă circulară; există o serie de jocuri similare (tot cu armate de tip feudal puse față în față) dar care nu sînt neapărat înrudit cu șahul (Tablut este un exemplu). Cititorul interesat poate găsi detalii bibliografice, de exemplu, în cartea lui R. C. Bell, **Board and table games from many civilizations,** Dover, New York, 1979.

O PROBLEMĂ DE PERSPICACITATE

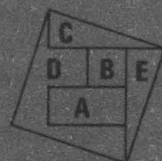
LITERA «E»

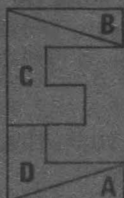
Puteți decupa litera E, în cinci părți, în așa fel încît din fragmentele rezultate să obțineți un pătrat! Dar în patru părți! (În desen dimensiunile sînt date în centimetri pentru evaluarea proporțiilor reale ale literei).



Răspunsuri:









«Copilul are foarte de timpuriu înclinare spre jocuri. Această înclinare nu trebuie suprimată ci supravegheată».

(CICERO)

«Jocurile sînt pentru educatori oglinda cea mai credincioasă a vieții, așa cum și-o închipuie copilul. Instituția care vrea să se ocupe cu formarea fizică și intelectuală a copiilor trebuie negreșit să cultive jocurile căci prin ele se clarifică toată activitatea copilului, orizontul vieții lui se lărgește și devine mai atrăgător».

(A. SPIESSS)

«Copiii trebuie să învețe jucîndu-se. Orele de învățătură trebuie să alterneze cu cele de exerciții și jocuri».

(J. B. BASEDOW)

JOCURILE SI INFORMATICA

PROGRAM BASIC PENTRU JOCUL TRAVERSARE

Jocul a fost prezentat în setul FLEX realizat de Recoop.

Programul care urmează joacă TRAVERSARE pe tabla 8×8 cu cîte 5 piese de fiecare partener (calculatorul mută de jos în sus, cu albele). Deși nu este imbatabil, programul nu este totuși o problemă ușoară.

```
5 border 1: paper 6
10 print flash 1; at 10, 10; «TRAVERSARE»: pause 50
20 for i = 1 to 20
25 beep .1, int (rnd * 30)
30 next i
35 print flash 1; at 16, 9; «ÎNCEPEM»
40 dim a (8, 8)
50 for i = 1 to 8
55 for j = 1 to 8
60 let a (i, j) = 0
65 next j
70 next i
80 for i = 1 to 5
85 let a (i, l) = 1
90 let a (8, 3 + i) = 2
95 next i
97 pause 50: cls
100 for i = 0 to 8
110 plot 72, 32 + i * 16: draw 128, 0
120 plot 72 + i * 16, 32: draw 0, 128
125 next i
130 plot 70, 30: draw 132, 0: draw 0, 132: draw —132, 0: draw 0, —132
140 plot 77, 167: draw 15, 0: draw —5, —5: plot 92, 167: draw —5, 5
150 plot 207, 37: draw 0, 15: draw —5, —5: plot 207, 52: draw 5, —5
160 for i = 1 to 8
165 print at 19, 7 + i * , 2; i
170 print at 2 * i, 7; i
175 next i
180 for i = 4 to 8
190 circle 80 + (i—1) * 16, 40, 5
195 for j = 1 to 5 step 2
200 circle 80, 88 + (i—4) * 16, J
205 next J
210 next i
220 let js = 0: let cs = 0
225 print at 21, 1; «CINE ÎNCEPE (j = TU, c = EU)?»: pause 0
227 if inkey < > «j» then go to 450
230 print at 21, 1; «MUTAREA TA: LINIA = (9 spații)»
240 pause 0: lei i = val inkey $: beep .1, 12: beep .2, 22
245 if i > 1 and i < 5 then go to 250
247 print at 21, 1; «MUTARE ERONATA (12 spații)»: beep 1, —6: pause 50: go to 230
250 print at 21, 20; i; «PASI =»
260 pause 0: let p = val inkey $: beep .1, 12: beep .2, 22
265 if p < 1 or p > 2 then go to 247
270 print at 21, 28; p
290 for j = 1 to 8
295 if a (i, j) = 1 then go to 310
300 next j
305 go to 247
310 if j = 8 then go to 315
313 if p = 2 and a (i, j + 1) = 2 then go to 247
315 let a (i, j) = 0: for k = 1 to 5 step 2
320 circle over 1; 80 + (j—1) * 16, 152—(i—1) * 16, k
323 next k
325 if j + p > 8 then go to 410
327 for k = 1 to 5 step 2
330 circle 80 + (j + p —1)* 16, 152 — (i—1) * 16, k
340 next k
360 if a (i, j + p) = 2 then go to 380
370 let a (i, j + p) = 1: go to 450
380 let a (i, j + p) = 1: let a (8, j + p) = 2
390 circle 80 + (j + p — 1) * 16, 40, 5
400 go to 450
410 beep .05, 13: beep .1, 22: beep .4, 13: let js = js + 1: if js < 5 then go to 450
415 print at 21, 1; «FELICITARI — AI CISTIGAT»
420 for i = 1 to 10
```

```
425 beep .1, int (rnd * 30)
430 next i: pause 50
435 print at 21, 1; «CONTINUAM (y n)? (10 spații)»
440 pause 0: if inkey $ < > «y» then new
445 cls: go to 10
450 print at 21, 1; «MUTAREA MEA»; flash 1; «?»
452 for r = 1 to 5
455 for k = 4 to 8
460 if a (r, k) = 1 and a (1 + r, k) = 2 then let i = 1 + r: let j = k: let p = 1: go to 1000
465 if a (r, k) = 1 and a (2 + r, k) = 2 then let i = 2 + r: let j = k: let p = 2: go to 1000
470 next k
480 next r
490 for k = 3 to 5
500 for t = 4 to 8
510 if a (k, t) = 2 and a (k, t—1) = 1 or a (k, t—2) = 1 then go to 545
520 next t
530 next k
540 go to 560
545 if a (k—2, t—1) < > 1 and a (k—2, t—2) < > 1 then let i = k: let j = t: let p = 2: go to 1000
550 if a (k—1, t—1) < > 1 and a (k—1, t—2) < > 1 then let i = k: let j = t: let p = 1: go to 1000
560 for k = 4 to 8
570 if a (1, k) = 2 then let i = 1: let j = k: let p = 1: go to 1000
575 if a (2, k) = 2 then let i = 2: let j = k: let p = 2: go to 1000
580 next k
590 for r = 0 to 3
600 for k = 3 to 5
610 if a (k, 6—r) = 1 and a (k + 1, 6—r) = 2 then let i = k + 1: let j = 6—r: let p = 1: go to 1000
620 if a (k, 6—r) = 1 and a (k + 2, 6—r) = 2 then let i = k + 2: let j = 6—r: let p = 2: go to 1000
630 next k
635 next r
640 for k = 4 to 8
660 if a (3, k) = 2 and a (1, k—1) < > 1 and a(1,k—2) < > 1 then let i = 3: let j + k: let p = 2: go to 1000
670 if a (3, k) = 2 and a (2, k—1) < > 1 and a(2,k—2) < > 1 then let i = 3: let j = k: let p = 1: go to 1000
680 if a (4, k) = 2 and a (2, k—1) < > 1 and a(2,k—2) < > 1 then let i = 4: let j = k: let p = 2: go to 1000
685 next k
690 for k = 3 to 6
700 for t = 1 to 8
710 if a (k, t) = 1 then go to 730
720 if a (k+2, t) = 2 then let i = k + 2: let j = t: let p = 2: go to 1000
725 if a (k+1, t) = 2 then let i = k + 1: let j = t: let p 1: go to 1000
727 next t
730 next k
740 for k = 4 to 8
750 for t = 8 to 5 step —1
760 if a (k, t) = 2 and a (k—2, t—1) < > 1 and a (k—2, t—2) < > 1 then let i = k: let j = t: let p = 2: go to 1000
770 if a (k, t) = 2 and a (k—1, t—1) < > 1 and a(k—1, t—2) < > 1 then let i = k: let j = t: let p = 1: go to 1000
780 next t
790 next k
800 for k = 8 to 1 step —1
810 for t = 4 to 8
820 if a (k, t) = 2 then let i = k: let j = t: let p = 2: go to 1000
830 next t
840 next k
1000 beep .1, 12: beep .2, 22
1010 print at 21, 12; «(7 spații)»
1020 circle over 1; 80 + (j—1) * 16, 152 — (i—1) * 16, 5
1025 let a (i, j) = 0
1030 if i—p > 1 then go to 2000
1035 beep .05, 13: beep .01, 22: beep .5, 13
1040 let cs = cs + 1: if cs < 5 then go to 230
1045 print at 21, 1; «AM CÎȘTIGAT (17 spații)»
1050 for i = 1 to 10
1055 beep .1, int (rnd * 20) — 20
1060 next i: pause 50
1070 print at 21, 13; «CONTINUĂM (y n)?»: pause 0
1080 if inkey $ < > «y» then new
1090 cls: go to 10
2000 let i = i — p
2010 if a (i, j) = 1 then go to 2040
2020 let a(i,j) = 2: circle 80 + (j—17 * 16, 152—(i—1) * 16, 5
2030 go to 230
2040 let a (i, j) = 2: let a (i, 1) = 1
2050 for k = 1 to 5 step 2
2060 circle over 1; 80 + (j—1) * 16,
```

Continuare în pag. 206

MEIJIN

MAESTRUL DE GO



Majoritatea romanelor lui Yasunari Kawabata (1899—1972), primul laureat japonez al premiului Nobel pentru literatură (1968), au apărut — după cum se știe — și în versiune românească, sub titlurile: «Stol de păsări albe», «Vuietul muntelui», «Țara zăpezilor», «Kyoto sau Tinerii îndrăgostiți din vechiul oraș imperial». Dar, poate că însăși substanța întregii sale opere se găsește în ***Meijin*** *(Maestrul de go), în măsura încare cartea aceasta, tradusă acum la noi pentru prima dată, direct din limba japoneză și mult mai puțin cunoscută în genere de către nenumărații amatori de Kawabata din Europa, răspunde chiar prin tematica ei cerințelor profunde ale unor străvechi principii ale înțelepciunii orientale. Faptul că unul din marii reprezentanți ai GO-ului japonez, «invincibilul maestru» Shusai, își pune pentru ultima oară, în 1938, titlul în joc, după o lungă carieră de «luptător», într-o partidă care îl costă pînă la urmă viața, depășește, prin modul cum ne este prezentat de autor, drama conjuncturală.*

Urmărind atitudinea bătrînului Meijin — simbol al GO-ului de-a lungul mai multor perioade istorice: Meiji, Taisho, Showa — prestanța, severa-i demnitate din fața gobanului, calmul perfect, datorită căruia își domină boala gravă de inimă, începem să înțelegem (atît cît sîntem noi, europenii, capabili) secretul bravurii samuraiului, protejat de un crez: «Nu am nici o putere magică; îmi transform forța interioară în magie.
N-am trup; îmi fac din forța morală trup.
N-am sabie; îmi transform liniștea spiritului în sabie.»

Omul ajuns la capătul unei lupte tragice pentru desăvîrșirea artei lui începe să fie tot mai desprins de lucrurile nevrednice de interes, devine, s-ar putea spune, mai mult gînd decît chip: paginile în care Kawabata ne vorbește despre fotografiile meijinului mort trec, evident, nota tunebră pe plan cu totul secundar și leagă extrem de nuanțat efemerul de etern. Tot așa cum pe parcursul cărții staticul și dinamicul se combină, «vechiul» și «noul» își caută necontenit — dincolo de orice adversități — echilibrul. (Și pînă și timpurile verbale ale acțiunii romanului variază întruna, nedelimitate strict, fapt de care traducătorul a ținut cu grijă cont.) Din cînd în cînd, tocmai în numele unor semnificative «concomitențe», apare cîte o străfulgerare a detaliului, prins parcă dintr-o singură trăsătură de pensulă, ca în școala japoneză de pictură sumie: în grădina inundată de soarele văratec o fată aruncă liniștită bucățele de pîine crapilor din lac, în vreme ce atmosfera devine tot mai tensionată în încăperea unde se desfășoară partida.

Dacă citești romanul ***Meijin*** *ca un discipol interesat de rafinatul joc poți cîștiga într-adevăr o viziune nouă asupra lumii GO-ului, care are propria-i etică. Personajele sînt, de altfel, reale și apar sub autenticul lor nume, cu excepția lui Kitani Minoru, adversarul bătrînului maestru în partida de adio, denumit aici Otake, și a autorului însuși, în carte — Uragami, trimis special al ziarului Nichinichi (actualmente Mainichi).*

Dincolo însă de situarea la nivelul foarte interesant al jocului de GO și al reportajului, nu încape îndoială că din punct de vedere strict literar avem de-a face cu un Kawabata de cea mai pură esență, cu laconice observații finisate continuu. E o plăcere să-l descoperi.

Doina Ciurea

Honinbō Shūsai meijin [1], din a douăzeci și una generație cu acest nume, s-a stins din viață în ryokan [2]-ul Urokoya din Atami [3], în dimineața de 18 ianuarie a anului 15 Shōwa (1940). Era în vîrstă de șaizeci și șapte de ani. (...)

Meijinul a sosit la Atami pe 15 ianuarie și a murit pe 18. Parcă ar fi venit doar ca să moară. Îl vizitasem pe 16 la hotel și făcusem cu el două partide de Shōgi [4]. Seara, imediat după plecarea mea, s-a simțit deodată foarte rău. Cu mine a jucat pentru ultima oară Shōgi, distracția lui favorită. Eu am relatat în ziar mersul ultimei sale partide oficiale de GO, eu am fost ultimul său partener de Shōgi, eu i-am făcut ultimele fotografii după moarte.

Legătura dintre mine și meijin a pornit de la faptul că ziarul Tōkyō Nichinichi (numit ulterior Mainichi) m-a ales ca reporter pentru partida de adio, care, luînd chiar în considerare că era organizată de un ziar, a fost fără egal prin amploarea ei. Începută la 26 iunie la Kōyōkan în parcul Shiba [5], s-a terminat la 4 decembrie, la Itō [6] în hotelul Danko. Deci aproape o jumătate de an pentru o singură partidă. S-a desfășurat pe parcursul a paisprezece întîlniri.

....

Deoarece finalul se desfășurase în preajma orei trei, o servitoare a hotelului a adus o gustare. Toți rămăseseră tăcuți, cu ochii îndreptați spre goban.

— Nu vreți niște shiruko [7]? și-a întrebat meijinul partenerul, Otake 7-dan.

La terminarea jocului, tînărul 7-dan spusese:

— Sensei [8], vă mulțumesc! Apoi rămăsese neclintit, cu capul aplecat. Își ținea mîinile corect pe genunchi, iar fața sa palidă îi devenise și mai albă. Cum meijinul începuse să strîngă pietrele de pe goban, băgă și el pietrele negre în goke. Fără să facă nici un comentariu asupra partidei, meijinul se ridică și ieși cu obișnuitul său aer nepăsător, ca și cum nimic nu s-ar fi întîmplat. Bineînțeles, Ōtake nu-și împărtăși nici el impresiile. Dacă ar fi pierdut, poate că ar fi găsit ceva de spus.

M-am întors și eu la mine în cameră și, privind întîmplător afară, l-am zărit pe Ōtake 7-dan care își schimbase hainele la repezeală, își pusese un dotera [9] și stătea de unul singur pe o bancă din capătul opus al grădinii. Stătea cu capul aplecat. În amurgul acela de iarnă, în grădina vastă și friguroasă, părea cufundat în gînduri.

Am deschis ușa de sticlă de la verandă și l-am strigat:

— Ōtake-san! Ōtake-san!

Iritat parcă, s-a întors doar o clipă către mine. Avea lacrimi în ochi.

Mi-am ferit privirea și m-am retras în cameră. Tocmai atunci a intrat soția meijinului.

— Vă mulțumesc pentru continua dumneavoastră amabilitate...

Cît am schimbat două-trei cuvinte cu doamna, Ōtake a dispărut din grădină. Însă la scurt timp după asta, cu o atitudine solemnă, într-un kimono cu însemnele familiei, a făcut turul camerelor împreună cu soția sa, pentru a mulțumi meijinului și celor care contribuiseră la buna desfășurare a partidei. A venit și la mine în cameră.

La rîndul meu, m-am dus să-l salut pe meijin.

3

Chiar a doua zi după încheierea acestei partide de GO care durase o jumătate de an, organizatorii ei s-au grăbit să plece acasă. Era în ajunul deschiderii oficiale a căii ferate Itō.

Orașul Itō, pregătindu-se pentru perioada cea mai animată a unei stațiuni termale — perioada Anului Nou, în care tocmai se inaugura și calea ferată. — își decorase de sărbătoare bulevardele și forfotea de lume.

NOTĂ: La citirea numelor proprii și a cuvintelor în limba japoneză se va ține seama de următoarele diferențe mai importante față de limba română: ch = ci; ts = ț; sh = ș; gi, ge = ghi, ghe; w = u (semivocalic); j = gi. Numele sînt redate ca în limba japoneză, primul fiind numele de familie.

[1] Începînd din epoca Edo, cel mai înalt titlu pe care îl putea obține un jucător de GO sau de Shogi. Astăzi, titlu acordat la unul din marile concursuri anuale din Japonia.

[2] Han în stil tradițional japonez.

[3] Localitate vestită pentru apele sale termale, situată în peninsula Izu, prefectura Shizuoka (pentru termenii geografici, vezi schița).

[4] Joc japonez asemănător cu șahul, desfășurat pe o tablă cu 9 ×9 pătrate.

[5] Parc și cartier în Tokyo, în zona Minato.

[6] Oraș în estul peninsulei Izu.

[7] supă de fasole roșie

[8] formulă respectuoasă de adresare

[9] kimono vătuit, mai lung decît cele obișnuite

Jucătorii de GO fuseseră izolați ca într-o cutie de conserve și, deoarece stătusem și eu închis în hotel împreună cu ei, în autobuzul de întoarcere, cînd am dat cu ochii de orașul împodobit, m-am simțit eliberat, de parcă aș fi ieșit dintr-o peșteră. Răvășeala zonei în construcție din împrejurimile noii gări, unde se modernizau drumurile de culoarea pămîntului și se înălțau clădiri în ritm rapid, mi se părea că exprimă însăși vitalitatea societății.

După ce autobuzul a ieșit din Itō, pe drumul de coastă am întîlnit femei cu legături de vreascuri în spinare și cu urajiro[1] în mîini, cînd nu le purtau prinse chiar deasupra vreascurilor. M-am simțit brusc foarte apropiat de semenii mei, ca atunci cînd, după ce treci un munte, dai în fine cu ochii de fumurile unui sat. Ca să zic așa, mă cuprinsese nostalgia obiceiurilor vieții simple, cum erau și pregătirile pentru întîmpinarea Noului An. Eu parcă veneam din cu totul altă lume. Cu lemne de foc, femeile se întorceau acasă pentru cină. Învăluită într-o lumină atît de ștearsă, încît nu-ți mai dădeai seama în care parte este Soarele, marea se cufunda cu repeziciune în întuneric și totul lua culorile iernii.

Cu toate astea, chiar și în autobuz, gîndurile mi se îndreptau către meijin. Nu e exclus ca simpatia mea față de oameni să se fi datorat și sentimentelor pe care i le purtam.

O dată cu plecarea pînă la ultimul a organizatorilor partidei, el și soția sa rămăseseră singuri în hotelul din Itō.

Deoarece «meijinul invincibil» pierduse ultima partidă oficială din viața lui, n-ar fi fost firesc să-și dorească mai mult, decît ca toți să părăsească locul înfrîngerii, mai ales că s-ar fi putut odihni astfel după lupta dusă totodată și cu boala? Nu-i mai păsa oare de nimic? Pe cînd organizatorii — pînă și eu, martor ocular al înfruntării — nu știusem cum să ne întoarcem mai repede acasă, nu mai rezistasem să rămînem, doar el, învinsul, stătea mai departe cu aerul absent de totdeauna, cu aceeași expresie imperturbabilă, lăsînd pe alții să-și imagineze toată tristețea și oboseala sa.

Adversarul său, Ōtake 7-dan, plecase fără să piardă nici o clipă. Spre deosebire de meijin, care nu avea copii, familia lui era numeroasă.

La vreo doi-trei ani după această partidă am primit o scrisoare de la domana Ōtake, în care îmi spunea că la ei în casă au ajuns să fie șaisprezece persoane. Gîndindu-mă că în mijlocul atîtor inși firea lui Ōtake, stilul său de viață, nu puteau să nu iasă la iveală, am început să doresc să le fac o vizită. Ulterior, cînd i-a murit tatăl și cei șaisprezece au rămas doar cincisprezece, m-am dus o dată să le prezint condoleanțe — e un fel de a spune, căci trecuse mai bine de o lună de la înmormîntare. Era prima mea vizită acolo și Ōtake 7-dan lipsea de acasă, dar soția lui mă întîmpină cu amabilitate și mă pofti în camera de primire. După formulele de rigoare, se adresă din ușă cuiva:

— Ei, cheamă-i aici pe toți, te rog!

Se auzi un zgomot de pași iuți și vreo cinci adolescenți intrară în cameră. Se așezară în rînd, ca la raport. Erau probabil discipolii maestrului, avînd cam între unsprezece-doisprezece și douăzeci de ani, iar printre ei se afla și o fată cu obrajii roșii, foarte înaltă.

Doamna mă prezentă și le spuse:

— Salutați-l pe sensei!

Își înclinară toți, scurt, capetele. Am simțit toată căldura acelui cămin. Nu găseam nimic silit, gesturile erau cît se poate de naturale. Și după ce tinerii au părăsit camera, i-am auzit alergînd zgomotos prin toată casa.

La invitația doamnei, am urcat la etaj și am jucat o partidă cu unul din discipoli. Am fost servit, apoi, pe rînd, cu tot felul de gustări și vizita a durat mult.

În cei șaisprezece membri ai familiei erau cuprinși și discipolii. Nici unul din ceilalți tineri maeștri profesioniști de GO nu avea patru sau cinci elevi particulari. Era un semn al popularității, precum și al veniturilor lui Ōtake 7-dan, el era însă un tată îngăduitor și simțul familiei i se extindea, probabil, și asupra lor.

Chiar și în perioada în care, ca partener al meijinului în partida de adio, se afla închis în hotel ca într-o cutie de conserve, în zilele în care se juca, seara după terminarea sesiunii, se retrăgea întotdeauna în camera lui și îi telefona imediat soției.

— Astăzi sensei a binevoit să avansăm pînă la mutarea cutare.

[1] plantă asemănătoare cu feriga, cu spatele frunzelor de culoare albă, folosită în aranjamentele florale (ikebana) tradiționale de Anul Nou.

Îi spunea doar atît, fără să-i scape vreo indiscreție din care să se poată ghici situația partidei și, cînd îl auzeam vorbind astfel, nu puteam să nu fiu cuprins de simpatie față de el.

4

La ceremonia de inaugurare de la Kōyōkan, în parcul Shiba, Negrul și Albul au jucat doar cîte o singură mutare, iar a doua zi nu au înaintat decît pînă la Alb 12. Pe urmă, locul de desfășurare a partidei s-a mutat la Hakone, iar meijinul, Ōtake 7-dan și organizatorii au plecat împreună. În ziua sosirii la hotelul Taisei de la Dogashima [1], întrucît lupta urma abia să înceapă și între adversari nu exista nici o tensiune, meijinul, pe cînd își bea sakeul de seară — măsura lui obișnuită —, discuta destins însoțindu-și cuvintele de gesturi.

Deoarece masa mare, din salonul în care am fost conduși pentru moment, arăta a fi din lac de Tsugaru [2], a venit vorba despre obiecte de lac și meijinul și-a amintit:

— Nu știu cînd să fi fost..., dar am văzut odată un goban de lac. Nu era doar lăcuit, ci cu totul din lac solidificat, operă a unui meșteșugar din Aomori, care îl făcuse de plăcere și lucrase la el douăzeci și cinci de ani. Trebuia să aștepte uscarea fiecărui strat înainte de a-l aplica pe următorul, așa că o fi durat cam atît. Cele două goke și cutia erau tot din lac. Îl dusese la o expoziție și îi pusese o etichetă cu prețul de 5000 yeni, dar fiindcă nu putuse să-l vîndă, venise cu el la Nihon kiin [3] să fie ajutat să-l plaseze cu 3000 de yeni, însă, oricum... în orice caz, cîntărea mult. Mai greu decît mine. Avea 49 de kilograme!

Apoi, privindu-l pe Ōtake:

— Ōtake-san, iar v-ați îngrășat!

— Șaizeci de kilograme...

— Oho!? Exact dublu față de mine. Ca vîrstă, însă, nici pe jumătate...

— Am împlinit treizeci de ani, sensei. Destul de neplăcut, treizeci... Pe vremea cînd veneam la dumneavoastră acasă pentru studiu eram cam firav..., începu Ōtake 7-dan cu amintirile din adolescență. Eram foarte bolnav pe atunci, cînd vă tot deranjam, iar soția dumneavoastră m-a ajutat nespus de mult!

Discuția a trecut după aceea la izvoarele termale din satul natal al doamnei Ōtake în Shinshu [4], apoi la familie. Ōtake se căsătorise la douăzeci și trei de ani, pe cînd era 5-dan. Avea trei copii. Cu cei trei elevi particulari, familia număra zece membri.

Povesti că fata sa mai mare, în vîrstă de șase ani, învățase GO doar privind și imitînd.

— Nu de mult, am jucat cu ea cu seimoku și am notat partida.

— Oho, cu seimoku? Remarcabil!, aprecie însuși meijinul.

— Și fata cealaltă, de patru ani, știe deja ce e un atari. Nu-mi dau încă seama dacă are sau nu talent, dar dacă ar progresa...

Cei de față tăceau, puși în încurcătură.

Se părea că Ōtake 7-dan, figură de prima mărime din lumea GO-ului, jucînd cu cele două fetițe ale sale de șase și patru ani, se gîndea în mod serios să facă din ele jucători profesioniști ca și el, presupunînd că aveau aptitudini. Deși se spune că talentul la GO se manifestă de pe la zece ani și că dacă studiul nu începe încă de atunci nu se obțin cine știe ce rezultate, mie spusele lui Ōtake mi-au sunat foarte ciudat. Să fi fost oare tinerețea celor treizeci de ani ai lui, cel posedat de GO și care nu resimțea încă oboseala jocului? Oricum, am avut convingerea că la el în familie domnea fericirea.[5]

În acel moment, meijinul ne-a vorbit despre casa lui de la Setagaya, unde pe terenul de 860 m², suprafața construită era de 265 m², grădina fiind comparativ mică; de aceea dorea s-o vîndă și să se mute într-un loc cu o grădină ceva mai mare. A pomenit și despre familie, alcătuită numai din două persoane, el și soția. Nu mai avea acum nici un discipol.

5

Mejinul a ieșit din spitalul Sf. Luca și partida, după o pauză de trei luni, a fost reluată la hotelul Danko din Itō, dar în prima zi nu s-a avansat decît cinci mutări, de la Negru 101 pînă la 105. A apărut apoi o neînțelegere asupra zilei în care să se continue jocul. Ōtake

---

[1] unul din cele șapte izvoare termale din Hakone

[2] peninsulă în prefectura Aomori, în extremitatea nordică a insulei Honshu

[3] Federația japoneză de GO

[4] veche provincie în prefectura Nagano

[5] una din cele două fete despre care e vorba aici, Kitani Reiko (după căsătorie Kobayashi Reiko) are în prezent 6-dan.

7-dan nu era de acord cu modificările cerute de meijin datorită bolii, privind modul de desfăşurare a partidei, şi era pe punctul de a abandona lupta. Era o complicaţie mai greu de rezolvat decît cea de la Hakone.

Doarece şi jucătorii şi organizatorii stăteau izolaţi în hotel şi zilele se scurgeau apăsătoare, fără rost, odată meijinul a plecat la Kawana să se mai recreeze. Lucru rar o astfel de plecare din propria-i iniţiativă, căci nu-i plăcea de loc să iasă în lume. În afară de mine, l-au mai însoţit discipolul său Murashima 5-dan şi tînăra jucătoare profesionistă care nota partida.

Dar, faptul că ajuns la hotelul din Kawana, s-a instalat într-un scaun elegant din sala mare şi n-a mai făcut decît să bea ceai, nu se potrivea cîtuşi de puţin cu felul lui de a fi. Sala avea un perete semicircular de sticlă, ieşit în afară faţă de clădirea principală şi care dădea spre grădină. Arăta a belvedere sau a solariu. La stînga şi la dreapta spaţioasei grădini acoperite cu iarbă, se vedeau două terenuri de golf, circuitul Fuji şi circuitul Ōshima. Dincolo de grădină şi de terenurile de golf se întindea marea.

Admirasem cîndva priveliştea luminoasă şi vastă de la Kawana şi, gîndindu-mă să i-o arăt meijinului cuprins de o profundă melancolie, îi observam reacţiile. Distrat, nu avea aerul că ar vedea peisajul. Pe turiştii din jur nici nu-i băga în seamă. Deoarece nu spunea nimic nici despre privelişte, nici despre hotel, soţia sa făcea pe intermediarul, ca de obicei, lăudînd ceea ce vedea şi cerîndu-i părerea. Dar meijinul nici n-o aproba, nici n-o contrazicea.

Am încercat să-l scot afară, la soare, şi l-am invitat în grădină.

— Da, hai să mergem! l-a îndemnat şi soţia, venindu-mi în ajutor. E plăcut afară, ai să te simţi înviorat!

Nu avu nimic împotrivă.

Era o zi senină, liniştită, de toamnă, iar insula Ōshima se vedea în zare uşor încețoşată. La marginea peluzei din grădină, un şir de pini încadra marea — marea călduţă deasupra căreia se roteau ulii. La linia dintre peluză şi mare se aflau ici-ocolo cîteva perechi de tineri căsătoriţi, în călătorie de nuntă. Poate pentru că se găseau în peisajul acela larg şi luminos, nu aveau stingherea obişnuită, iar aşa cum se zărea de departe, cu kimonourile mireselor apărînd în relief pe fondul mării şi al pinilor, imaginea transmitea o senzaţie de prospeţime şi de fericire. Cei care veneau aici făceau parte din familii înstărite.

— Sînt cu toţii în călătorie de nuntă, i-am spus meijinului, cu un sentiment de invidie foarte asemănător cu regretul.

— Mare plictiseală!..., a mormăit el.

Mi-am reamintit mai tîrziu mormăitul lui cu totul inexpresiv.

Aş fi vrut să mă plimb pe peluză, chiar să mă aşez undeva pe iarbă, dar cum meijinul rămăsese pe loc, în picioare, a trebuit să stau şi eu cu el.

La întoarcere, maşina a ocolit pe la Ippeki, un lac nu prea mare, care în după-amiaza de toamnă tîrzie, învăluit într-o atmosferă de sabi [1] profund, era neaşteptat de frumos. Chiar şi meijinul a coborît din maşină şi l-a admirat un timp.

Deoarece era atît de plăcut la hotelul din Kawana, în dimineaţa următoare l-am invitat acolo pe Ōtake 7-dan. Cu solicitudinea excesivă a unei babe, mă gîndeam că ar fi bine dacă starea de spirit a acestuia, din ce în ce mai proastă, s-ar putea risipi. l-am mai luat cu noi pe Yawata, secretarul Nihon kiin-ului, pe reporterul Sunada de la ziarul Nichinichi. La prînz am mîncat sukiyaki [2] în pavilionul rustic din grădina hotelului şi, pînă seara, ne-am petrecut timpul cum am vrut. Mai fusesem şi înainte la hotelul din Kawana, invitat de un grup de dansatoare, de Okura Kishichirō şi, de asemenea, venisem şi de unul singur, astfel că am putut să fac pe ghidul.

Şi după întoarcerea de la Kawana complicaţiile în legătură cu partida au continuat, astfel că, în cele din urmă, pînă şi un simplu spectator ca mine, a fost nevoit să medieze între meijin şi Ōtake 7-dan. Oricum, jocul s-a putut relua pe 25 noiembrie.

Alături de meijin a fost aşezat un hibachi [3] mare din lemn de paulownia, iar la spatele lui încă unul, de formă alungită. S-a pus apă la fiert. La insistenţele lui Ōtake 7-dan, ca să se apere de frig, meijinul şi-a legat un fular

---

[1] atmosferă de linişte, eleganţă şi patină a vremii, constituind un important concept estetic japonez.
[2] fel de mîncare din carne şi legume prăjite.
[3] vas în care se pun cărbuni aprinşi şi care serveşte la încălzit.

la gît și s-a înfășurat într-o haină ca un pardesiu, din stofă groasă căptușită cu lînă, pe care, la el în cameră, o purta tot timpul. Spunea că are puțină febră în ziua aceea.

— Sensei, care e temperatura dumneavoastră normală? a întrebat Ōtake 7-dan din fața gobanului.

— Păi, între 35,7° și 35,9°, nu atinge 36°, a răspuns meijinul cu voce scăzută, ca și cum s-ar fi bucurat de ceva.

Cu alt prilej, venind vorba despre înălțimea lui, a replicat:

— La examenul medical, la recrutare, aveam un metru cincizeci și unu, apoi m-am mai lungit puțin și am ajuns la un metru cincizeci și doi. Însă îmbătrînind, m-am scurtat la loc!

Doctorul care l-a consultat pe meijin, cînd acesta s-a îmbolnăvit la Hakoe în cursul partidei, spunea:

— Are o conformație de copil nedezvoltat. Fără nici un pic de carne pe coapse. Aproape că nu are forța să mai meargă. Nu pot să-i dau dozele normale de medicamente, doar cele pentru un copil de treisprezece-paisprezece ani...

6

Faptul că meijinul așezat în fața gobanului părea mult mai impunător se explica, desigur, prin forța și prestanța artei lui, prin perfecțiunea dobîndită, dar trebuie spus că din cei un metru cincizeci și ceva ai săi, partea superioară a trupului era relativ înaltă. În plus, avea o față prelungă, iar nasul, gura, urechile, îi erau bine dezvoltate. În special bărbia i se reliefa puternic. Toate acestea ieșeau în evidență și în fotografiile făcute de mine după ce murise.

În timp ce se developau, eram cuprins de îngrijorare gîndindu-mă cum va arăta meijinul în ele. Cînd încredințasem filmele pentru prelucrare și copiere studioului Nonomiya din Kudan, le explicasem despre cine era vorba și le atrăsesem atenția să lucreze cu mare grijă.

După comemorarea lui Kōyō m-am întors pentru un timp acasă, dar apoi am revenit la Atami, cerîndu-i răspicat soției mele să-mi transmită imediat fotografiile la hotelul Juraku, atunci cînd Nonomiya le va trimite la Kamakura, fără să se uite cumva la ele sau să le mai arate cuiva. M-am gîndit că dacă fotografiile mele de amator îl vor înfățișa pe meijin într-un mod defavorabil, urît sau demn de compătimire, i-aș prejudicia memoria expunîndu-le comentariilor altora. Hotărîsem să le ard dacă vor fi nereușite, fără să le arăt nici măcar văduvei sau discipolilor. Cum aparatul meu avusese un defect la obturator, era posibil să le fi ratat.

Mă aflam tocmai la masa de prînz, în pavilionul Bushō din grădina cu pruni, împreună cu cei care îl comemoraseră pe Kōyō, și gustam abia niște sukiyaki de curcan, cînd am primit un telefon de la soția mea. Îmi transmitea rugămintea familiei defunctului de a-i face acestuia niște fotografii. În acea dimineață, după vizita de condoleanțe la meijin, îmi venise ideea că poate doreau o ultimă fotografie pe care aș fi fost în stare s-o fac chiar eu sau o mască mortuară, și am pus-o pe nevastă-mea, ce urma să meargă și ea acolo, să-mi ducă mesajul. Văduva mi-a răspuns că n-are nevoie de mască mortuară, dar că mă roagă pentru cîteva poze.

Cînd a sosit momentul, însă, n-am mai avut nici o încredere în reușita acestor fotografii care implicau o grea responsabilitate. Mi-era teamă să nu dau greș și pentru că obturatorul aparatului meu se agăța deseori la închidere. Din fericire, la Bushō se afla și un fotograf profesionist, adus de la Tōkyō pentru festivitățile închinate lui Kōyō, așa că l-am rugat să facă el pozele meijinului. Fotograful s-a bucurat. Era posibil ca văduvei și celorlalți să le displacă faptul că aș fi venit pe neașteptate cu un intrus, dar era oricum mai bine decît să fotografiez eu. Totuși, cei care au protestat au fost organizatorii festivităților, nemulțumiți că le pleca fotograful. Aveau, de fapt, dreptate. Printre cei aflați la comemorarea lui Kōyō eu eram singurul îndurerat de moartea meijinului și în contratimp cu sentimentele celorlaltora. L-am rugat pe fotograf să se uite la defectul obturatorului. El m-a sfătuit să las obturatorul deschis și să-i realizez funcția manual. Mi-a introdus și un film nou în aparat. Am luat o mașină și m-am dus la Urokoya.

În camera în care zăcea meijinul, ferestrele erau acoperite cu obloane și ardea o lampă electrică. Am intrat împreună cu văduva și cu fratele ei mai mic.

— E cam întuneric. Să deschid obloanele?, a întrebat acesta.

Am făcut poate vreo zece poze. Rugîndu-mă să nu se mai agațe, am blocat obturatorul în poziția deschis și în locul său am

folosit palma. Aș fi vrut să fotografiez din diferite unghiuri, dar îl veneram prea mult pe mejin ca să mă învîrtesc în mod deplasat în jurul lui, așa că am rămas așezat tot timpul în același loc.

Pe spatele pachetului de la Nonomiya, în care se aflau fotografiile și care îmi fusese trimis de acasă, din Kamakura, soția mea scrisese: «A sosit chiar acum de la Nonomiya. Nu m-am uitat înăuntru.»...

Am scos fotografiile la lumină și am fost imediat captivat. Erau reușite — redau imaginea unui om viu, adormit, peste care plutea însă liniștea morții.

Deoarece fotografiasem așezat în dreptul mijlocului meijinului, care fusese culcat cu fața în sus, îi vedeam de astă-dată profilul oblic, privind oarecum de jos. Ca semn al morții, perna lipsea, iar capul îi era ușor lăsat pe spate, astfel că maxilarul puternic și gura mare, întredeschisă, ieșeau cu atît mai mult în evidență. Nasul viguros i se reliefa proeminent, dizgrațios aproape. Și din ridurile pleoapelor închise, pînă la fruntea cufundată în umbră, se degaja o adîncă tristețe. (...)

7

Cele două mari alunițe se vedeau pe drept, iar sprînceana de pe aceeași parte apărea excepțional de lungă, vîrful ei desenind un arc deasupra pleoapei și ajungînd pînă la ridul din colțul ochiului. Cum de arăta oare atît de lungă? Sprînceana și alunițele confereau figurii defunctului un aer mai apropiat.

Aveam totuși și un motiv subiectiv pentru care sprînceana aceasta prelungă mă impresiona. Pe 16 ianuarie, cu două zile înainte de moartea meijinului, cînd l-am vizitat împreună cu nevasta la ryokan-ul Urokoya, soția sa a zis:

— Da, chiar mă gîndeam să vă povestesc de îndată ce ne-am fi întîlnit. Despre sprînceana asta..., și a aruncat o privire spre meijin, ca și cum l-ar fi invitat să intervină, apoi mi s-a adresat iar:

— Era în ziua de 12, fără îndoială zi mai călduță. Pentru că pleca la Atami, ne-am gîndit că e bine să fie ras proaspăt, așa că am chemat bărbierul casei și, pe cînd îl rădea pe verandă, unde era soare, deodată, ca și cum și-ar fi adus aminte, ei, dom' bărbier, vezi că în sprînceana stîngă e un fir foarte lung, semn de bătrînețe adîncă, ai grijă, nu cumva să-l tai, i-a atras atenția. Bărbierul s-a oprit din treabă și a zis, da, este, este, e așa cum spuneți, sensei, un fir care aduce fericire, o să trăiți mult, da, o să am mare grijă de el, am înțeles. Bărbatu-meu s-a întors spre mine, ei, n-a scris Uragami-san în relatările lui din ziar și despre firul ăsta?, Uragami-san remarcă orice amănunt, nu-i așa? — pînă să citească în ziar, el însuși nu-l observase cîtuși de puțin. Și-mi spunea asta cu toată admirația...

Meijinul tăcea ca de obicei, dar deodată o umbră îi trecu peste față. M-am simțit stînjenit.

Și totuși nici nu bănuiam că, la numai două zile după povestea cu firul lung din sprinceană, pe care bărbierul trebuia să nu-l taie, fiind un semn de longevitate, meijinul va muri.

În plus, ceea ce scrisesem despre firul din sprînceana bătrînului era în fond neinteresant, dar în acel moment împrejurările erau atît de complicate, încît chiar și un amănunt ca acesta mi se părea că ar putea fi de folos. Iată cam ce notasem la ryokan-ul Naraya din Hakone despre acea zi:

«Doamna Honinbō îl însoțește pe meijin și locuiește în hotel. Doamna Ōtake, deoarece are trei copii, dintre care cel mai mare doar de șase ani, face naveta între Hiratsuka și Hakone. E dureros să urmărești frămîntarea acestor două femei. Pe 10 august, cînd meijinul continuă să joace dominîndu-și pentru a doua oară boala, amîndouă, fără urmă de sînge în obraz, arată complet schimbate la față. Pînă acum soția meijinului nu a mai asistat la desfășurarea partidei, dar, de astă dată, își urmărește tot timpul concentrată bărbatul cu privirea. Nu se uită spre goban. Nici o clipă nu-și ia ochii de la soțul bolnav.

Pe de altă parte, doamna Ōtake nu intră niciodată în încăperea unde se joacă, dar cum nu poate sta liniștită, ba se plimbă pe coridor, ba se oprește, pentru ca în cele din urmă, probabil nemaiputînd rezista, să meargă în camera organizatorilor:

— Ōtake tot se mai gîndește?

— Mda, pare a fi un moment dificil.

— Atunci, i-ar fi fost mai ușor dacă ar fi dormit astă-noapte...

Ōtake 7-dan nu a închis ochii de ieri nici un moment, frămîntîndu-se într-una dacă să

joace sau nu mai departe cu meijinul bolnav, pentru ca dimineața să fie nevoit să facă față luptei. Pe deasupra, la ora de întrerupere a partidei, douăsprezece și jumătate, era rîndul negrului și, deși ceasul e acum aproape unu și jumătate, tot nu se hotărăște asupra mutării în plic. De masa de prînz, nici vorbă. E natural ca soția sa să nu poată aștepta liniștită în cameră. Nici ea n-a putut ațipi toată noaptea.

Singurul radios este Ōtake junior. E într-adevăr reușit copilul ăsta de opt luni. Dacă m-ar întreba cineva despre firea lui Ōtake 7-dan, cred că ar fi suficient să-i arăt copilul, întruchipare perfectă a spiritului bărbătesc al tatălui. Mie, căruia îmi era greu să mă uit atunci la oricare din adulții de acolo, imaginea acestui mic Momotarō[1] mi-a dat o senzație de ușurare.

Azi, pentru prima oară, am descoperit în sprînceana meijinului un fir alb, lung de mai bine de trei centimetri — neașteptat semn bun pe chipul lui cu pleoapele umflate și cu venele albastre în relief.

În camera unde se desfășoară partida atmosfera e apăsătoare ca sub aripa unui spirit rău; stînd pe coridor îmi arunc din întîmplare privirea spre grădina inundată de soarele văratec, unde o domnișoară îmbrăcată modern azvîrle, cu un aer plin de candoare, bucățele de pîine crapilor din lac — și am senzația unui lucru bizar, parcă din altă lume.

Și soția meijinului, și doamna Ōtake, au fețele devastate, palide. La începutul jocului, soția meijinului a părăsit încăperea, ca de obicei, dar azi a revenit imediat și, din camera de alături, continuă să-și privească soțul. Onoda 6-dan stă cu ochii închiși și capul aplecat. Iar Muramatsu Shōfū[2], aflat și el în asistență, a căpătat o înfățișare demnă de milă. Chiar Ōtake 7-dan, într-o tăcere deplină, dă impresia că nu se poate uita spre meijin.

Se deschide plicul cu mutarea secretă, Alb 90, și meijinul, înclinîndu-și într-una capul, cînd la stînga, cînd la dreapta, taie cu 92. Urmează un lung timp de gîndire pentru Alb 94 — meijinul pare că suferă, ba închizînd ochii, ba privind în lături, ba aplecîndu-se din cînd în cînd ca și cum și-ar stăpîni o senzație de vomă. Nu mai are prestanța obișnuită. Poate pentru că-l văd în contra-lumină, conturul figurii lui îmi apare imprecis, fantomatic. Pînă și liniștea din încăpere este altfel decît cea de totdeauna. Sunetul pietrelor așezate una după alta pe goban, 95, 96, 97, are un ecou sumbru ca într-o vale pustie.

Pentru Alb 98 meijinul se gîndește din nou mai bine de o jumătate de oră. Cu gura vag întredeschisă, clipind, își folosește evantaiul de parcă ar încerca să-și reînsuflețească flacăra interioară. Trebuie oare să continue cu orice preț, pînă la capătul puterilor?

Yasunaga 4-dan intră tocmai în cameră și salută ceremonios din prag, pătruns de respect. Manifestă o adevărată evlavie. Nici unul din jucători nu-l observă. Cînd meijinul sau poate Ōtake 7-dan se întoarce la un moment dat, Yasunaga se înclină din nou cu deferență. Într-adevăr, nu poți să nu fii plin de venerație. Partida pare o încleștare demonică pe viață și pe moarte.

De îndată ce se joacă Alb 98, tînărul care notează mutările anunță că e douăsprezece și douăzeci și nouă. Iar după un minut, e ora mutării în plic.

— Sensei, poate că sînteți obosit, n-ați vrea să treceți dincolo să vă odihniți?..., se adresează Ōnoda 6-dan meijinului.

— Vă rog, odihniți-vă dacă doriți..., spune și Ōtake 7-dan, care tocmai se întorcea de la toaletă. Am să stau singur să mă gîndesc și am să scriu mutarea în plic. N-am să mă consult absolut cu nimeni!

Și, pentru prima oară, rîsul tuturor răsună în încăpere.

Simt toți că a devenit de nesuportat să-l mai țină pe meijin în fața gobanului. Ar putea foarte bine să se retragă, deoarece mai urmează doar ca Ōtake 7-dan să decidă mutarea în plic, 99. Cu capul aplecat, stă la îndoială: să plece, să mai stea...

— Am să mai aștept puțin...

Dar se ridică imediat și se îndreaptă spre toaletă, după care, revenit în camera de alături, discută amical cu Muramatsu Shōfū și ceilalți. Departe de goban, pare surprinzător de sănătos.

...Rămas singur, Ōtake 7-dan a privit îndelung moyō-ul alb din colțul din dreapta jos, ca și cum ar fi vrut să atace pentru a-l diminua, dar după o oră și treisprezece minute, cînd trecuse de mult de ora unu, mu-

---

[1] eroul unui cunoscut basm japonez, copil care se luptă cu zmeii și îi învinge.

[2] romancier și publicist (1889—1961)

tarea în plic, Negru 99, a fost un nozoki în centru.

De dimineață, organizatorii se duseseră în camera meijinului să-l întrebe dacă preferă să joace în pavilionul izolat sau la etajul clădirii principale.

— Cum nu mai pot să străbat grădina, eu aș prefera clădirea principală, însă Ōtake-san spunea de curînd că acolo cascada e prea zgomotoasă, așa că cereți-i lui părerea. Voi face cum îi convine.

Astfel a răspuns meijinul.

8

Firul despre care scrisesem în articol era un fir alb din sprînceana stîngă. Dar în fotografiile pe care le făcusem, sprînceana dreaptă apărea și ea în întregime foarte lungă. Nu era de crezut că ar fi crescut rapid, după moartea meijinului. Să fi fost sprîncenele lui atît de lungi? Pozele dădeau impresia că le exagerează mărimea — reală, fără îndoială.

Nu-mi prea făceam probleme că aș fi ratat fotografiile. Le luasem cu un Contax echipat cu obiectiv Sonner de 1,5 și, chiar dacă nu mă pricepeam, aparatul, datorită calității sale, făcuse treaba singur. Pentru o lentilă nu există persoană vie sau moartă, om sau lucru. Lentila nu manifestă sentimentalism sau venerație. Fotografiind cu acel Sonner 1,5 pur și simplu nu făcusem nici o greșeală importantă. S-ar putea ca, deși e vorba de un chip fără viață, plenitudinea, blîndețea lui, să se datoreze obiectivului.

Cu toate acestea, emoția fotografiilor mi-a cuprins inima. Se afla ea oare pe fața neînsuflețită a meijinului? Era marcată perfect, cu toate că un cadavru nu mai are sentimente. Dacă mă gîndesc bine, pozele nu exprimau nici viața, nici moartea. Ar fi putut înfățișa și pe cineva viu, dormind. Nu ăsta era totuși sensul lor și, chiar ținînd seama de situație, conțin parcă ceva nici viu, nici mort — oare pentru că dăinuie în ele un reflex de pe cînd trăia încă? Îmi evocă imaginea aceasta tot felul de momente ale existenței lui? Sau poate din cauză că nu e vorba de chipul fără viață în sine, ci numai de niște fotografii? Era ciudat că surprindeam mai multe lucruri, mai amănunțit în ele, decît pe fața însăși. Fotografiile mi s-au părut a fi simbolul unei taine care nu trebuia dată în vileag.

Mai tîrziu, mi le-am reproșat ca pe o faptă neomenoasă. Asemenea imagini n-ar trebui să rămînă. Și totuși, nu era mai puțin adevărat că din ele viața de excepție a meijinului răzbătea pînă la mine.

Fără îndoială, nu fusese un bărbat arătos, nici n-avusese o figură plină de noblețe, ci de-a dreptul comună. Nu-i puteai găsi nimic frumos în trăsături. Urechile, de pildă, arătau de parcă lobii i-ar fi fost striviți. Gura îi era mare, ochii mici. De-a lungul atîtor ani, arta sa le desăvîrșise individualitatea și atitudinea lui în fața gobanului ajunsese să aibă în jur o influență liniștitoare, ce emana ca un parfum și din fotografii. În linia pleoapelor, închise ca în somn, se aduna o adîncă tristețe.

Mutîndu-mi apoi privirile către piept, mi s-a părut că doar un cap de păpușă iese din kimonoul aspru, cu motive de carapace de broască țestoasă. Cum meijinul fusese îmbrăcat cu acest kimono de Oshima după ce murise, nu-i cădea cum trebuie pe corp și stătea umflat în dreptul umerilor. Am avut senzația că trupul îi lipsește de la piept în jos. Cu picioarele și coapsele sale, după cum spusese doctorul la Hakone, aproape că nu avea forța să mai meargă. Cînd corpul neînsuflețit a fost scos din Urokoya și urcat în mașină, parcă se destrămase cu totul în afară de cap. Primul lucru pe care îl remarcasem, pe cînd relatam desfășurarea partidei, fusese subțirimea genunchilor meijinului așezat. Și în fotografiile făcute după moarte nu mai era decît chip și te înfiora impresia de cap retezat. Păreau ireale aceste poze, poate și pentru că erau ale unui om ajuns la capătul luptei tragice pentru desăvîrșire în arta sa, desprins de aproape tot ce era material. Surprinsesem probabil în ele fața celui predestinat martiriului. După cum arta lui Shūsai meijin a ajuns la capăt odată cu partida de adio, tot așa i s-a sfîrșit parcă și viața.

9

Cred că ceremonia de deschidere a acestei partide de adio a fost un caz fără precedent. Nu s-a jucat decît o mutare a negrului și una a albului, după care a avut loc un banchet.

În ziua de 26 iunie a anului 13 Shōwa (1938), sezonul ploios a fost întrerupt de o zi senină; pe cer pluteau norii ușori de vară. În grădina Kōyōkan-ului din parcul Shiba, cu verdele spălat de ploaie, razele de soare sclipeau pe frunzele rare de bambus.

Pe locul de onoare, în fața nișei tokonoma de la parter, stăteau înșirați Honinbō meijin și challenger-ul său Ōtake 7-dan, iar la stînga celui dintîi, meijinii de shōgi Sekine al 13-lea și Kimura și meijinul de renju[1] Takagi — în total patru cu acest titlu. Meijinii de Shōgi și Reju asistau la partida meijinului de GO, invitați de către ziar. Lîngă Takagi meijin mă aflam așezat eu, trimis ca reporter. Apoi, la dreapta lui Ōtake 7-dan stăteau directorul și redactorul-șef ai ziarului organizator, președintele și cu secretarul Nihon kiin-ului, trei maeștri de GO în vîrstă, toți trei avînd 7-dan, arbitrul partidei Onoda 6-dan; de asemenea mai erau prezenți jucători profesioniști, foști discipoli ai maestrului Honinbō.

Apreciind din ochi atmosfera din rîndurile asistenței, foarte solemnă în hainele de ceremonie cu însemnele de familie, directorul a rostit o scurtă cuvîntare de deschidere a partidei. După aceea, toată lumea și-a ținut răsuflarea în timp ce, în mijlocul sălii mari, se pregătea gobanul. Deja meijinul, ca întotdeauna în fața tablei de joc, se manifesta în felul său și, în liniște, s-a așezat cu umărul drept mai coborît. O, și genunchii lui firavi! Evantaiul îi părea prea mare. Ōtake 7-dan, cu ochii închiși, își legăna capul dintr-o parte în alta.

Ridicîndu-se în picioare, meijinul, așa cum ținea evantaiul, luase în mod spontan atitudinea unui vechi samurai cu sabia scurtă în mînă. S-a așezat în fața gobanului. Cu palma stîngă în hakama[2], cu cealaltă ușor strînsă, își ținea capul foarte drept. Ōtake 7-dan și-a ocupat și el locul. L-a salutat pe meijin și a așezat goke-ul de pe goban la dreapta. S-a înclinat din nou, apoi a închis ochii. A rămas în poziția asta.

— Să începem, l-a îndemnat meijinul. Vocea îi era scăzută, dar dură. Doar că nu-l întreba ce face. I-o fi displăcut atitudinea teatrală a lui Ōtake sau poate își manifesta astfel spiritul de luptă? Brusc, Ōtake 7-dan a deschis ochii, dar i-a închis la loc. Ca și mai tîrziu la hotelul din Itō, cînd în zilele de desfășurare a jocului citea dimineața Sutra Lotusului, și de data asta, cu ochii închiși, încerca să se reculeagă. Imediat însă, a răsunat puternic zgomotul pietrei. Era unsprezece și patruzeci de minute.

Va fi un fuseki vechi sau unul modern, un hoshi sau un komoku, ce tabără va alege Ōtake 7-dan, pe cea a înnoitorilor sau pe cea a tradiționaliștilor — se întreba toată lumea. Prima mutare a negrului a fost însă un komoku în colțul din dreapta sus, la R 16. Astfel s-a lămurit o primă mare dilemă a partidei.

În fața acestui komoku, meijinul, cu mîinile pe genunchi, a privit îndelung spre goban. Scăldat în lumina puternică, în care un număr mare de reporteri fotografiau sau filmau, cu gura atît de strînsă încît buzele îi deveniseră proeminente, pentru el cei din jur parcă dispăruseră. Era a treia partidă a lui la care asistam și, de fiecare dată cînd se așeza în fața gobanului, totul se limpezea în jur ca sub o undă de prospecțime.

După cinci minute, uitînd că urmează o mutare în plic, meijinul a făcut un gest ca și cum, distrat, ar fi vrut să joace.

— S-a hotărît că va fi o mutare în plic, a spus Ōtake 7-dan și tot el a răspuns.

— Sensei, într-adevăr, dacă nu pui piatra pe tablă, parcă nu te simți bine, nu?...

Condus de președintele Nihon kiin-ului, meijinul s-a retras singur în camera de alături, închizînd ușa glisantă în urma lui. A scris pe diagramă mutarea Alb 2 și a introdus-o în plic. Dacă măcar o singură altă persoană ar vedea mutarea secretă, ea nu ar mai putea fi considerată astfel.

Revenit lîngă goban, a exclamat:

— Nu e nici un pic de apă!...

Și luînd salivă pe două degete, a lipit plicul. Peste partea lipită și-a pus semnătura. Ōtake 7-dan a semnat dedesubt. Unul dintre organizatori a închis plicul în altul mai mare și și-a pus sigiliul, apoi l-a încredințat safe-ului de la Kōyōkan.

Cu aceasta, ceremonia s-a terminat.

Spunînd că vrea să facă fotografii pentru străinătate, Kimura Ihei i-a readus pe jucători la locul lor. Operația odată terminată, asistența s-a destins, iar bătrînii jucători 7-dan s-au apropiat admirativi de goban și au început să-și dea cu părerea asupra grosimii pietrelor albe — 11 mm, ba 11,5 mm, ba 11,8 mm. Meijinul de shōgi, Kimura, aflat alături, spuse:

[1] joc numit și «gomoku narabe», care folosește tabla de GO și la care cîștigă cel ce reușește primul să plaseze cinci pietre în linie.

[2] un fel de pantalon foarte larg jos și cu pliuri în partea superioară.

— Ca pietre sînt tot ce poate fi mai bun? Ia să le țin puțin în palmă! și luă cîteva.

Dacă într-o astfel de partidă se joacă măcar o singură mutare pe el, unui goban îi crește faima, așa că fuseseră aduse mai multe gobanuri vestite, cu care posesorii se mîndreau. După o scurtă pauză, începu banchetul festiv.

Cei trei meijini invitați la ceremonia de deschidere aveau vîrstele următoare: meijinul de Shōgi, Kimura, treizeci și trei de ani, meijinul Sekine al 13-lea, șaptezeci, iar meijinul de Renju, Țakagi, cincizeci de ani.

10

Născut în anul 7 Meiji (1874), Honibō meijin își serbase a șaizeci și patra aniversare doar cu două-trei zile mai înainte, dar datorită momentului nefavorabil — incidentul japono-chinez — o făcuse într-un cerc restrîns.

În preajma celei de a doua sesiuni, a spus referindu-se la Kōyōkan:

— Oare o fi fost construit înainte de a mă naște eu?

Și a povestit că în epoca Meiji aici jucaseră și Murase Shuho 8-dan, și Honinbō Shūei meijin.

Camera în care a continuat a doua zi partida, se afla la etaj și plutea în ea sabi-ul epocii Meiji. Frunze roșii de arțar [1] se întindeau pe ușile glisante și deasupra lor, iar pe paravanul auriu aflat într-un colț erau pictate în stilul lui Kōrin [2] aceleași splendide frunze. În tokonoma era aranjată o ikebana cu yatsude [3] și dalii. Deoarece încăperea de 18 jō [4] dădea în alta de 15 jō, florile acestea, atît de mari, nu supărau privirea. Daliile erau ușor ofilite. Nimeni nu intra sau ieșea, cu excepția unei servitoare — pieptănată într-un stil tradițional pentru adolescente, cu ace lungi ornamentate cu flori, înfipte în păr —, care aducea din cînd în cînd ceai. Mișcările calme ale evantaiului alb al meijinului se reflectau în tava lăcuită în negru, pe care se afla apă cu gheață. Eu eram singurul spectator al partidei.

Ōtake 7-dan poartă peste veșmintele negre un haori [5] tot negru, de mătase, cu însemnele familiei. Meijinul, parcă puțin mai destins azi, are și el un haori brodat cu însemnele familiei. Gobanul este altul decît cel de ieri.

La ceremonia din ajun, negrul și albul au jucat numai cîte o mutare, astfel că lupta serioasă începe de-abia de acum. Ōtake 7-dan, deși dă întîi impresia că vrea să-și facă vînt cu evantaiul, își duce în schimb mîinile la spate, apoi își pune evantaiul pe picioare și, cu cotul pe genunchi, își sprijină capul în palmă, și în timp ce el se gîndește la mutarea Negru 3, deodată uite! — respirația meijinului a devenit mai accentuată, o respirație amplă care îl înălță umerii. Nu e, totuși, deloc dezordonată, ci ca o hulă uniformă. O forță nestăvilită urcă parcă în el din adîncuri, încordîndu-i spiritul. Deoarece meijinul însuși nu arăta că și-ar da seama de asta, mi s-a strîns inima. Dar nu după mult, respirația i s-a liniștit de la sine. Aproape pe nebăgate de seamă, a redevenit calmă ca mai înainte. M-am întrebat dacă nu asistasem cumva la trecerea unei granițe spirituale la începutul înfruntării. Era oare un mod inconștient de a-și primi inspirația, sau poarta dincolo de care spiritul de luptă urcînd ca o flacără se purifica în uitare de sine? Din cauza asta devenise oare «meijinul invincibil»?

Înainte de începerea partidei, Ōtake 7-dan se înclinase politicos în fața meijinului și îi spusese:

— Sensei, îmi cer scuze, dar în timpul jocului va trebui din cînd în cînd să merg afară...

— Și eu am astfel de probleme, a mormăit meijinul. Mă scol uneori și de trei ori pe noapte.

Mi s-a părut ciudat că nu realiza nervozitatea structurală a lui Ōtake 7-dan. (...) După șase minute de gîndire a jucat Negru 3.

— Scuzați-mă, a spus și s-a ridicat repede. După Negru 5 s-a sculat iar:

— Scuzați-mă...

[1] koyo din numele hotelului Koyokan — înseamnă frunze roșii de arțar.

[2] Ogata Korin, pictor din perioada Edo mijlocie, specialist și în makie (pictură cu aur pe lac).

[3] copac scund, cu frunze mari, palmate (Fastia japonica).

[4] unitate de măsură pentru suprafața camerelor, egală cu suprafața unui tatami (1,80 ×0,90 m).

[5] haină scurtă în stil japonez, cu mîneci largi.

Meijinul a scos din mînecă[1] o țigară și a aprins-o fără grabă.

Pe cînd se gîndea la mutarea Negru 5, Ōtake 7-dan ba își băga palma în kimono, ba își încrucișa brațele, ba își lovea cu palmele lateral genunchii, ba îndepărta un fir de praf invizibil de pe goban, ba întorcea pe dos cîte o piatră albă a adversarului. De fapt, le întorcea pe față. Atunci cînd pietrele albe au cele două fețe distincte, suprafața interioară a scoicii hamaguri din care sînt făcute, lisă și fără dungi, constituie partea de sus, dar aproape nimeni nu ia în seamă acest amănunt. Cu toate acestea, cînd meijinul, fără să-i pese, așeza o piatră invers, Ōtake 7-dan o întorcea.

— Sensei, sînteți atît de tăcut, că mă influențați și pe mine — nu-mi intru în ritm, a spus el pe jumătate în glumă. Îmi place să fie animație în jur, dacă e liniște obosesc.

Ōtake 7-dan are obiceiul ca în timpul partidei să facă des glume, mai proaste sau mai bune, dar cum meijinul le ignoră fără să răspundă în nici un fel, avea senzația unor lovituri în gol, nu se simțea de loc în largul lui. Și în afară de asta, față de meijin, se purta mai respectuos ca de obicei.

Poate că ținuta demnă din timpul jocului nu vine decît o dată cu vîrsta apărînd de la sine la maturitate, sau poate că azi manierele sînt mai puțin prețuite, dar tinerii jucători profesioniști manifestă uneori obiceiuri bizare. Un caz văzut chiar de mine la un mare turneu al Nihon kiin-ului și care mi-a dat un sentiment straniu, este cel al unui tînăr 4-dan care, în timpul partidelor, de cîte ori adversarul era la mutare, începea să citească un roman dintr-o revistă literară deschisă pe genunchi. Cînd partenerul juca, își ridica privirea, se gîndea și muta la rîndul lui, pentru ca să-și lase iarăși ochii pe revistă. Desconsiderat astfel, adversarul se enerva. Ulterior, am auzit că n-a trecut mult și acel 4-dan a înnebunit. Poate că, datorită unei nervozități maladive, i se părea de nesuportat timpul cît adversarul se gîndea.

Se spune că Ōtake 7-dan și Go Seigen 6-dan au fost odată la un spiritist și l-au întrebat care e starea mentală necesară ca să cîștigi la GO. Li s-a răspuns că, atunci cînd adversarul e la mutare, să își golească mintea de orice gînd. Ōnoda 6-dan, la cîțiva ani după ce a asistat la partida de adio a lui Honinbo meijin, chiar înainte de a înceta și el din viață, nu numai că a cîștigat toate partidele la marele turneu al Nihon kiin-ului, dar a jucat de-a dreptul splendid. Și atitudinea lui era cu totul alta. În timp ce adversarul se gîndea, stătea liniștit cu ochii închiși. Spunea că se eliberase de dorința de a cîștiga. La sfîrșitul turneului a intrat în spital și a murit fără să știe măcar că avea cancer la stomac. Si Kubomatsu 6-dan, unul din profesorii lui Ōtake în vremea adolescenței sale, la turneul de dinaintea morții a obținut rezultate remarcabile.

Tensiunea partidei se manifesta la meijin și la Ōtake 7-dan într-un contrast total — liniște și mobilitate, stăpînire și nervozitate. Cînd se cufunda în joc, meijinul nu se mai depărta de goban. Îți poți da seama de obicei după atitudinea și expresia jucătorilor de situația partidei, doar despre meijin se spunea că nu observă niciodată nimic. Jocul lui Ōtake 7-dan nu avea însă febrilitatea lui caracteristică, ci dimpotrivă, era un go puternic, concentrat pe linii de forță. El obișnuia să reflecteze îndelung și timp nu îi ajungea niciodată, astfel că pe măsură ce începea să-l preseze, cerea cronometrorului să-i anunțe secundele rămase și în ultimul minut juca o sută sau chiar o sută cincizeci de mutări, impresionîndu-și cu formidabila sa hotărîre adversarul.

Faptul că se ridica de la locul său tocmai cînd credeai că s-a așezat, însemna probabil un fel de pregătire pentru luptă, cum era și accelerarea respirației în cazul meijinului. Ceea ce m-a tulburat, totuși, a fost unduirea umerilor înguști ai acestuia. Mi s-a părut că am surprins pe furiș venirea tainică fără durere, fără violență a inspirației, venire insensizabilă atît pentru meijin, cît și pentru cei din jurul său.

Însă, cînd m-am gîndit mai bine după aceea, mi-am spus că nu era, poate, decît un renghi pe care mi-l jucase imaginația. Era posibil ca meijinul să fi simțit doar o durere în piept; după două zile succesive de joc, boala de inimă să i se fi înrăutățit și atunci să fi avut pentru prima dată un ușor atac. Nu știam că suferă de inimă și, datorită respectului pe care i-l purtam, am tras o concluzie greșită. Însă poate că în momentul acela el însuși nu-și dădea seama de

[1] mîneca largă a hainelor japoneze servește drept buzunar.

boala sa, nici de felul cum respira. Nu-l trăda nici expresia feței, și nici n-a făcut vreun gest semnificativ.

Pentru mutarea Negru 5, lui Ōtake 7-dan i-au trebuit douăzeci de minute, iar meijinului patruzeci și unu pentru Alb 6. A fost primul timp lung de gîndire al partidei. Se hotărîse ca jucătorul aflat la mutare la ora patru după masa să dea mutarea în plic. Deoarece Ōtake 7-dan a jucat Negru 11 la patru fără două minute, dacă meijinul nu răspundea în cele două minute rămase, urma ca mutarea sa să fie secretă. Și a dat în plic Alb 12 la ora patru și douăzeci și două.

Cerul senin de dimineață începuse să se întunece. Erau primele semne ale ploilor torențiale ce aveau să provoace marile inundații din Kantō pînă în Kansai.

11

A doua zi la Kōyōkan, jocul trebuia să se reia la zece dimineața, dar pentru că au și apărut niște neînțelegeri, a fost amînat pînă la ora două. Eu, ca ziarist și simplu spectator, nu eram implicat, însă confuzia organizatorilor sătea în ochi, iar cîțiva jucători profesioniști de la Nihon kiin veniți în grabă țineau o consfătuire în altă cameră.

În acea' dimineață, intrînd în hall-ul Kōyōkan-ului, am dat peste Ōtake 7-dan care tocmai sosise cu un geamantan mare.

— Bagajul dumneavoastră, Ōtake-san?..., l-am întrebat.

— Da. Astăzi plecăm de aici la Hakome, unde vom sta izolați, a răspuns el, cu tonul iritat de dinaintea jocului.

Deși auzisem că în cursul zilei jucătorii urmau să plece de la Koyokan la hotelul din Hakoe, fără să mai treacă pe acasă, totuși dimensiunile bagajului lui Ōtake mi s-au părut exagerate.

Dar meijinul nu făcuse nici o pregătire pentru Hakone.

— Ah, așa s-a stabilit? Înseamnă că trebuie să merg și la frizer...

Ōtake 7-dan, care știa că pînă la sfîrșitul partidei, timp de vreo trei luni, nu va mai da pe acasă, și se pregătise sufletește, nu numai că se simțea scos din ritm, dar considera că nici înțelegerea nu era respectată. În plus, îl nemulțumea profund faptul că nimeni nu putea spune cu certitudine dacă meijinului i se comunicaseră sau nu condițiile stabilite. Se temea apoi ca nu cumva încălcarea de la bun început a strictelor reguli convenite să nu constituie un precedent. Că nu i se atrăsese din vreme atenția meijinului era, fără îndoială, o neglijență a organizatorilor. Totuși, întrucît nu se încumeta nimeni să-i adreseze reproșuri unui om de excepție ca el, probabil că încercaseră să-l facă pe tînărul 7-dan să înțeleagă și să accepte situația. Iar Ōtake 7-dan rămăsese ferm pe poziție.

În caz că meijinul nu știuse de plecarea la Hakone, nu se mai putea face nimic; în timp ce în camera alăturată se ținea sfat și pe coridor era un necontenit du-te vino, iar Ōtake 7-dan se eclipsase, am rămas să aștept de unul singur în sala de joc. Se întîrziase deja cu masa de prînz cînd s-a găsit o soluție, și anume ca să se joace de la două la patru, urmînd ca după două zile de pauză să se meargă la Hakone.

— În două ore n-o să jucăm cine știe ce. Ar fi mai bine dacă am continua în liniște după ce ajungem la Hakone, a spus meijinul.

Fără îndoială că avea dreptate, dar nu s-a procedat așa. Părerile lui puteau isca incidente ca acesta, astfel că nu erau admisibile capricii în genul schimbării zilei de joc după dispoziția jucătorilor. Acum GO-ul are o mulțime de reguli. Faptul că la partida de adio se stabilise un acord exagerat, țintea să tempereze atitudinea de modă veche, toanele meijinului, refuzîndu-i orice privilegiu, și întrecerea să se desfășoare în condiții de deplină egalitate.

Ca să se poată respecta «sistemul conservei» adoptat, trebuia ca jucătorii să plece de la Kōyōkan la Hakone fără a mai da pe acasă. «Conserva» însemna că pînă la sfîrșitul partidei, cei doi adversari nu puteau să părăsească locul unde se juca, nici să se întîlnească cu alți jucători de go, ceea ce, dacă pe de o parte, prevenea sfaturile din afară, și proteja sacralitatea întrecerii, pe de alta făcea să se piardă ceva din respectul față de personalitatea fiecăruia. Era, totuși, un mod de a păstra corectitudinea înfruntării. Cu atît mai mult cu cît într-o astfel de partidă, care se desfășura o dată la cinci zile și urma să dureze vreo trei luni, indiferent dacă jucătorii ar fi cerut sau nu sfaturi, exista chiar teama de amestecul unei intelignețe străine, nu doar un simplu dubiu. Desigur, în rîndurile jucătorilor profesioniști se ma-

nifestă o conștiință etică și o politețe a artei lor, care îi face să se rețină de a comenta o partidă întreruptă, și cu atît mai mult față de cei care o joacă; dacă ar fi însă o dată încălcată, lucrurile s-ar repeta la nesfîrșit.

În ultima parte a vieții meijinului, în peste zece ani nu s-au disputat decît trei partide pentru titlu, el căzînd bolnav cu prilejul fiecăreia din ele. Ca urmare a primei s-a îmbolnăvit, după a treia a murit. Le-a jucat pe toate pînă la capăt, dar datorită întreruperilor, cea dintîi a durat două luni, a doua patru, iar cea de adio șapte luni.

A doua a avut loc cu cinci ani înainte de partida de adio, în anul 8 Shōwa (1933), contra lui Go Seigen 5-dan și în faza de mijloc, pe la mutarea 150, deși jocul era foarte strîns, albul nu părea că stă prea bine; meijinul a găsit însă o mutare excelentă, Alb 160, și a cîștigat cu două puncte. A circulat, totuși, zvonul că mutarea asta atît de inspirată fusese găsită de Maeda 6-dan, discipolul lui. Nu se știe dacă era adevărat sau nu. Maeda a negat. Fiindcă a durat patru luni, între timp elevii i-au analizat probabil partida. Și e posibil să fi descoperit acel Alb 160. Întrucît era o mutare remarcabilă, nu e exclus să i-o fi propus. Dar era la fel de posibil și ca meijinul însuși s-o fi găsit. Nimeni nu putea ști, cu excepția lui și a discipolilor săi.

Prima dintre cele trei partide s-a desfășurat în anul 15 Taisho (1926), între Nihon kiin și gruparea rivală Kiseisha. Cei doi «comandanți supremi», meijinul și Karigane 7-dan, s-au înfruntat în fața propriilor oștiri, iar în cele două luni, fără nici o îndoială, jucătorii ambelor tabere au studiat partida în detaliu, nu știu însă dacă au dat sau nu sfaturi generalilor lor. Presupun că nu le-au dat. Nu era meijinul omul care să ceară, și cu atît mai puțin să primească sugestii. Arta lui impunea atît, încît îi reducea pe ceilalți la tăcere.

Cu toate acestea, și cu ocazia celei de a treia partide, cea de adio, întreruptă datorită bolii lui, nu au lipsit zvonurile despre o presupusă manevră subterană din partea acestuia. Fiind de față de la începutul pînă la sfîrșitul partidei, am fost stupefiat să aud una ca asta.

După pauza de trei luni, în prima zi cînd partida s-a reluat la Itō, Ōtake 7-dan s-a gîndit îndelung la prima mutare, două sute unsprezece minute, trei ore și jumătate, uimindu-i chiar și pe organizatori. A început să reflecteze la zece și jumătate dimineața; a venit apoi și pauza de prînz de aproximativ o oră, soarele de toamnă a început să coboare, deasupra gobanului s-a aprins lumina electrică. La trei fără douăzeci s-a jucat în sfîrșit Negru 101.

— Pentru saltul de aici îmi era de ajuns un minut, prost mai sînt!... Ah, ce nehotărît am devenit!, a exclamat Ōtake 7-dan și a început să rîdă. M-am gîndit trei ore și jumătate dacă să fac un tobi sau să mă extind cu o casă...

Meijinul a zîmbit trist, fără să răspundă nimic.

După cum afirmase chiar Ōtake 7-dan, mutarea Negru 101 era evidentă pentru noi toți. Partida intrase în faza de yose și venise momentul ca negrul să invadeze moyō-ul alb din dreapta jos, iar singura mutare bună nu era decît aici. În afară de acest tobi la S7, se mai putea lua în considerare și S8, dar chiar dacă șovăia, între cele două alternative nu era o diferență esențială.

De ce Ōtake 7-dan nu se decidea mai repede? Tot așteptînd, a început să mi se pară curios și m-au cuprins îndoielile. Nu cumva o făcea intenționat? Vrea să scoată omul din sărite, joacă oare teatru? Și aveam motive să-l suspectez pe nedrept. Altfel fie zis, în cele trei luni cît partida fusese întreruptă, nu o analizase? Pînă la mutarea 100 se ajunsese la o situație foarte echilibrată. Deși se putea aprecia partida ca fiind de-abia în faza de yose mare, oare nu o examinase atent pînă la final? Poate că nu ajunsese la o concluzie, oricîte variante ar fi pus pe goban, și analiza se eterniza. Oricum, nu părea probabil ca Ōtake 7-dan să nu fi studiat în acest răstimp o partidă atît de importantă. Doar avusese trei luni la dispoziție. A medita trei ore și jumătate la o mutare, cum făcea acum, nu era tocmai o disimulare a analizei din perioada întreruperii? Nu numai eu, dar și organizatorii priveau cu suspiciune lungul timp de gîndire al lui Ōtake 7-dan și nutreau bănuieli. Chiar și meijinul, cînd Ōtake 7-dan ieșise la un moment dat din încăpere, a mormăit:

— Da' trebuie să ai răbdare, nu glumă...

Nu știu în cazul partidelor de antrenament, dar în cursul celor oficiale nu se întîm-

plase vreodată ca meijinul să facă vreun comentariu asupra adversarului.

Însă Yasunaga 4-dan, care era foarte apropiat și de meijin, și de Ōtake 7-dan, mi-a spus:

— Se pare că nici unul, nici altul, n-au analizat partida aproape deloc în timpul întreruperii. Lui Ōtake, excesiv de scrupulos, i-ar fi repugnat să profite astfel, știind că meijinul era bolnav.

Probabil că așa și era. În cele trei ore și jumătate, Ōtake 7-dan nu se gîndise doar la mutarea Negru 101, ci, după trei luni de detașare față de partidă, încerca să se reconcentreze asupra ei, să-și dea seama de situație și să-și imagineze toate variantele pînă la final.

12

Meijinul avea de-a face pentru prima oară cu regula mutării în plic. În a doua zi de joc, plicul a fost scos din safe-ul Kōyōkan-ului, secretarul Nihon kiin-ului a venit și a verificat sigiliile, apoi cel care notase mutarea secretă a arătat diagrama adversarului și a așezat piatra pe goban. Și la Hakone, și la Itō, s-a repetat aceeași ceremonie. Pe scurt, mutarea secretă e cea care rămîne ascunsă adversarului pe durata întreruperii.

După un obicei din vechime, o partidă neterminată trebuia să se întrerupă cu o mutare a negrului. Aceasta din respect pentru jucătorul mai bun. Totuși, deoarece jucătorul mai valoros era astfel avantajat, recent, pentru a înlătura inechitatea, s-a hotărît ca acel căruia îi venea rîndul la o oră stabilită, de exemplu cinci după masa, să facă ultima mutare. Continuînd în același sens, a apărut ideea mutării în plic. Sistemul se practica deja în cazul Shōgi-ului și GO-ul l-a preluat. Regula urmărea să elimine anomalia neincluderii în timpul de gîndire a perioadei dintre sesiuni — uneori chiar de cîteva zile — în care unul dintre jucători, cunoscînd mutarea adversarului, putea să se ocupe liniștit de propria-i mutare.

Nu se poate spune că meijinul nu a fost afectat în ultima partidă din viață de principiile raționale de azi, pline de reguli amănunțite, care ignorau spiritul rafinat al artei, respectul față de cei mai în vîrstă și duceau la o lipsă de considerație reciprocă. Calea GO-ului începea să-și piardă frumusețea și eleganța avute odinioară în Japonia, în Orient, de cînd devenea totul calcul și reguli. Avansarea din dan în dan, hotărîtoare pentru viața unui jucător profesionist, decurge dintr-un sistem de punctaj amănunțit — deci, nu se mai ia în considerare decît strategia de a cîștiga cu orice preț și nimeni nu mai ține cont de rafinamentul și bunul gust al GO-ului ca artă. Iată cum e epoca actuală, cînd se merge pe ideea de egalitate pînă la capăt, chiar în cazul unui adversar ca mejinul — și asta nu numai datorită lui Ōtake 7-dan. Fapt firesc, poate, pentru GO, care e o competiție, o întrecere.

Honinbō Shusai meijin nu mai jucase cu negrul de mai bine de treizeci de ani. Era numărul unu, fără «rival pe locul doi». În timpul vieții nimeni n-a ajuns pînă la nivelul de 8-dan. Cît a trăit, a ținut la distanță orice adversar și nimeni nu a mai ajuns apoi la rangul său. Faptul că și acum, la zece ani după dispariția sa, încă nu se găsise o metodă la GO de a transmite titlul suprem se datora probabil și marelui prestigiu al lui Shusai meijin. El a fost, se pare, ultimul «meijin» care a respectat tradiția GO-ului considerat drept Cale.

După cum se poate vedea în întrecerea pentru supremație la Shogi, titlul de meijin semnifică doar întîietatea învingătorului, la fel ca fanionul unui campion, și a devenit o marfă pentru cei ce transformă competiția în spectacol. De fapt, s-ar putea spune că și meijinul a vîndut ziarului partida de adio pentru o sumă fără precedent, dar lucrurile n-au pornit de la el, ci au fost urmarea propunerii acestuia. Păstrarea pînă la moarte a rangului de mejin, sistemul de clasificare pe dan și kyū, ca și transmiterea de la maestru la discipol a secretelor fiecărei școli în diversele arte japoneze, sînt o moștenire a epocii feudale. Dacă ar fi trebuit să-și apere an de an titlul, cum se face astăzi la Shogi, poate că Shūsai meijin ar fi murit mult mai repede.

Odinioară, se pare că acel căruia i se acorda, temîndu-se să nu dăuneze autorității rangului, evita chiar și partidele de antrenament. Nu se mai văzuse încă vreun meijin care să susțină o partidă oficială la vîrsta înaintată de șaizeci și cinci de ani, după cum nu se va mai vedea de acum înainte vreunul căruia să i se permită să nu mai joace. În foarte multe sensuri, Shūsai meijin s-a situat la granița dintre epoca veche și cea nouă.

S-a bucurat atît de cinstirea acordată pe vremuri demnității lui, cît și de avantajele materiale de azi. În zilele acelea, cînd venerația și spiritul de distrugere se amestecau, meijinul a apărut la ultima sa partidă ca un vestigiu al idolilor de altădată.

Apoi, el a avut și șansa de a se naște în perioada de progres rapid și de prosperitate a erei Meiji. Go Seigen, de exemplu, nu a cunoscut greutățile din timpul uceniciei meijinului și, chiar dacă l-a depășit ca geniu al GO-ului, el nu reprezintă o perspectivă vastă asupra istoriei ca acesta. Meijinul, cu un trecut strălucit de luptă de-a lungul erelor Meiji, Taishō și Shōwa, are meritul de a fi adus GO-ul la înflorirea de azi, devenind un adevărat simbol al său. Întrucît bătrînul maestru își încununa cariera cu această ultimă partidă, ca să i se dea posibilitatea unei creații de valoare, ar fi trebuit să fie înconjurat de menajamentele celor mai tineri, de eticheta bushidō-ului, de eleganța artei GO-ului, dar nici măcar el nu a putut fi exceptat de la principiile stabilite de egalitate.

De îndată ce apare o lege, se și află căi viclene de a o ocoli. Cum se stabilesc reguli împotriva tacticilor incorecte, unii tineri jucători inventează stratageme care se servesc abil chiar de acele reguli. Găsesc mijlocul de a folosi drept arme limita de timp, întreruperea partidelor, mutările în plic. Astfel își pierde puritatea partida de GO ca operă de artă. În fața gobanului, meijinul era «un om din alte vremuri». Îi erau străine măruntele tertipuri din ziua de azi. Mult timp jucase GO găsind cu totul natural ca superiorul în rang să profite de momentele favorabile, să decidă în situație avantajoasă întreruperea partidei după mutarea adversarului, precum și ziua reluării ei. Nu cunoscuse limitarea timpului. Și liberul arbitru care îl formase era departe de stilul de astăzi, cu atîtea norme riguroase.

Meijinul rămînea mai obișnuit cu prerogativele de odinioară decît cu regulamentele imparțiale. Deoarece, poate și din cauza bolii lui, cu ocazia partidei contra lui Go Seigen 5-dan lucrurile nu merseseră tocmai bine, și circulaseră zvonuri suspecte, cu prilejul acestei partide de adio cei mai tineri, tocmai ca să evite capriciile maestrului, au cerut condiții stricte de joc — condiții ce nu fuseseră decise nici de Ōtake 7-dan, nici de meijin. Pentru a desemna challenger-ul, jucătorii puternici ai Nihon kiin-ului participaseră la un turneu, regulamentul fiind stabilit de dinainte. Ōtake 7-dan, ca reprezentant al jucătorilor de rang înalt, încerca să-l determine și pe meijin să respecte înțelegerea.

Mai tîrziu, datorită îmbolnăvirii meijinului, au apărut diverse diferende, iar Ōtake 7-dan, amenințînd din cînd în cînd că va abandona partida, fără să-i mai pese de politețea datorată celui mai în vîrstă, se arăta uneori lipsit de milă și de înțelegere față de bolnav și îi punea pe organizatori într-o mare încurcătură, deși plîngerile sale erau întotdeauna cît se poate de întemeiate. Îl îngrijora și ideea că de la un pas, ar fi ajuns să cedeze o sută, fără să fie de loc sigur că relaxarea care l-ar fi făcut să dea înapoi cu acel prim pas n-ar fi stat la originea înfrîngerii. Una ca asta nu trebuia să se întîmple într-o partidă disputată pe viață și pe moarte. Hotărît să învingă cu orice preț, Ōtake 7-dan nu putea juca după cum îi cînta adversarul. Și deoarece acesta era tocmai meijinul, capricios după cum era de așteptat, cu atît mai mult Ōtake 7-dan stăruia să fie respectat regulamentul sau cel puțin așa ni se părea mie.

Desigur, condițiile unei asemenea partide sînt diferite de cele ale GO-ului obișnuit. În privința locului și timpului de joc s-ar putea avea o oarecare considerație față de situația adversarului și s-ar putea lupta cu mai puțină încrîncenare. Sînt și astfel de jucători. În acest sens, e posibil ca meijinul să fi înfruntat un adversar neconvenabil.

13

În lumea competițiilor, spectatorilor le place, de obicei, să-și idealizeze eroii. Înfruntarea unor adversari de aceeași talie trezește interesul publicului, dar nu doresc toți mai degrabă o supervedetă? Figura măreață a «meijinului invincibil» se înălța ca un pisc deasupra jucătorilor profesioniști de GO. Avusese în viață cîteva bătălii hotărîtoare pentru destinul lui, fără să piardă însă nici o rundă. Deși pînă să dobîndească titlul de meijin luptase cu vigoare, ca după aceasta, în special în confruntările din ultima parte a vieții, să fie considerat de neînvins, faptul că și el însuși trebuia să o creadă era mai

degrabă tragic. În comparație cu Sekine, meijinul de Shogi, care pierdea cu inima ușoară, Shusai meijin se afla într-o situație dureroasă. Se zice că la GO cel care mută primul trebuie să cîștige, avînd șapte șanse din zece, și era normal ca el să piardă cu albul în fața lui Ōtake 7-dan, dar amatorii nu știu asta.

Meijinul nu intrase în joc numai datorită influenței unui mare ziar, nici nu se lăsase tentat doar de onorariu, ci considera ca foarte important să evolueze pe calea artei sale și ceea ce-l înflăcăra era, fără îndoială, spiritul de luptă. Poate că nu s-ar fi angajat, dacă ar fi bănuit că va fi înfrînt. Și odată cu prăbușirea mitului invincibilității lui, parcă i s-a stins și viața. El a trecut prin existență urmîndu-și soarta ieșită din comun; se putea însă spune acum că-și contrazicea destinul?

Deoarece «meijinul invincibil», supervedeta, își făcea prima apariție publică după cinci ani, se stabiliseră condiții de joc neobișnuite pentru epocă. M-am gîndit mai tîrziu că înseși condițiile ieșite din comun fuseseră ca niște semne prevestitoare, ca prezența unui zeu al morții.

Ele au fost, pe deasupra, și încălcate de către meijin în a doua zi la Kōyōkan și, de asemenea, imediat după ce s-a ajuns la Hakone.

Pe 30 iunie urma să se plece de la Kōyōkan la Hakone, dar datorită ravagiilor provocate de marile ploi, s-a amînat pentru 3 iulie, apoi pentru 8 iulie. Provincia Kantō era inundată, regiunea orașului Kōbe fusese si ea devastată. Pe data de 8, linia Tōkaidō încă nu fusese reparată complet. Venind de la Kamakura, trebuia să schimb trenul în gara Ofuna și să mă urc în cel cu care soseau meijinul și suita sa. Acceleratul de 15:15 de la Tōkyō pentru Maibara avea o întîrziere de nouă minute.

Deoarece trenul nostru nu oprea la Hiratsuka, orașul lui Ōtake 7-dan, el ne aștepta în gara de la Odawara și și-a făcut apariția într-o haină de vară bleumarin, cu o pălărie de panama cu borul din față coborît. În vederea perioadei de izolare, purta cu el valiza mare pe care o adusese și la Kōyōkan. Tocmai fusese să vadă distrugerile provocate de inundații.

— Aproape de mine e un spital de boli nervoase unde acum se ajunge cu barca. La început s-au folosit plute, ne-a spus el.

Ne-am urcat în funicularul care cobora de la Miyanoshita spre Dōgashima și chiar sub noi rîul Hayakawa își rostogolea apele învolburate, pline de pămînt. Ryokan-ul Taiseikan se înălța ca pe o insulă în mijlocul rîului. Cînd să ne retragem în camerele noastre, Ōtake 7-dan s-a ridicat de la locul lui și l-a salutat pe meijin conform etichetei:

— Sensei, vă mulțumesc pentru osteneala pe care v-ați dat-o. Primiți, vă rog, respectele mele!

Pe seară, ușor amețit de sake, meijinul s-a întreținut cu ceilalți bine dispus și gesticulînd, iar Ōtake 7-dan ne-a vorbit despre adolescența și despre familia sa. Apoi, bătrînul maestru m-a provocat la partidă de Shōgi, însă eu ezitam.

— Dar dumneata, Ōtake-san?...

Partida a durat aproape trei ore și Ōtake 7-dan a cîștigat.

În dimineața următoare, meijinul a pus să fie ras pe culoarul de lîngă sala de baie. Își îngrijea oare ținuta pentru lupta de a doua zi? Pentru că nu se găsise pe acolo un scaun cu suport pentru cap, soția sa a stat în spatele lui și i-a sprijinit ceafa.

Seara aceea, deoarece arbitrul Onoda 6-dan și secretarul Yawata ajunseseră și ei la Taiseikan, a fost însuflețită de partidele de Shōgi și de Ninuki ale mejinului. La Ninuki — numit și Gomoku coreean —, acesta a pierdut în șir în fața lui Onoda 6-dan.

— Onoda-san e foarte puternic, a constatat el cu surpriză.

Partida de GO dintre Goi, ziaristul care avea în grijă rubrica de GO de la «Nichinichi shinbun», și mine a fost notată de Onoda 6-dan. O partidă notată de un 6-dan era o onoare care nu se făcea nici meijinului! Am jucat cu negrul și am cîștigat cu cinci puncte, iar partida a apărut în «Kidō», revista Nihon kiin-ului.

Cu o zi de odihnă după oboseala drumului la Hakone, 10 iulie a fost data hotărîtă pentru reluarea în sfîrșit a confruntării. În diminețile cînd se joacă, înfățișarea lui Ōtake 7-dan e cu totul alta. Cu buzele strînse a nemulțumire, cu umerii parcă tremurînd, ușor mai ridicați ca de obicei, se plimbă pe coridor cu un aer războinic. O lucire de cutezanță îi scapără pe sub pleoapele umflate, cu pielea netedă.

Însă meijinul a început să se plîngă: pentru a doua noapte consecutiv nu putuse să doarmă bine din cauza zgomotului rîului din vale. A cerut să se transporte gobanul în camera cea mai depărtată de rîu și s-a așezat în silă în fața lui numai pentru fotografii, pentru ca apoi să-și declare nemulțumirea față de alegerea acelui ryokan ca loc de joc.

Insomniile lui nu erau un motiv suficient pentru amînarea reluării partidei. Intra în legile nescrise și în tradiția jucătorilor de GO respectarea zilei fixate, chiar dacă asta i-ar fi împiedicat să se afle la căpătîiul părinților lor în clipa morții, chiar dacă din cauza unei boli ar fi fost gata să se prăbușească peste goban. Pînă și azi, principiul e nu rareori respectat. În plus, a-ți manifesta insatisfacția tocmai în dimineața sesiunii, fie că era vorba de însuși meijinul, dovedea un bun plac cu totul deplasat. Era o partidă importantă pentru el, dar și mai importantă pentru Ōtake 7-dan.

Deoarece nici la Kōyōkan și nici aici, cînd la reluarea partidei înțelegerea n-a fost respectată, nu s-a găsit nimeni dintre organizatori cu destulă autoritate ca să arbitreze, să ia o decizie și să i-o impună meijinului, Ōtake 7-dan se temea probabil de evoluția ulterioară a lucrurilor. Totuși, i-a făcut cu curaj o concesie. Chipul nu l-a trădat cu nimic.

— Eu sînt cel care a ales acest ryokan și sînt dezolat că sensei n-a putut să doarmă, a spus el. Să-i propunem să ne mutăm într-un loc liniștit, unde sensei să se odihnească bine o noapte, și mîine să reluăm!

Ōtake 7-dan mai fusese în hanul din Dōgashima și se pare că îl recomandase, considerîndu-l potrivit pentru a juca GO. Dar, din nenorocire, datorită ploilor torențiale, apele crescuseră și rostogoleau la vale chiar și blocuri de piatră; Hayakawa făcea un zgomot atît de mare, încît în clădirea aflată în mijlocul său era de-a dreptul greu să adormi. Ōtake 7-dan îi ceruse scuze meijinului, deoarece se simțea probabil răspunzător.

L-am văzut cum pleca îmbrăcat doar într-un yukata[1] însoțit de ziaristul Goi, în căutarea unui ryokan liniștit.

14

Imediat, înainte de amiază, ne-am mutat la ryokan-ul Naraya. Și a doua zi, pe 11, într-un pavilion separat de la Naraya, partida s-a reluat după o întrerupere de aproape două săptămîni. Din acest moment, meijinul s-a cufundat în joc și, dără alte capricii, a devenit docil, ca și cum s-ar fi lăsat în grija celor din jur.

Partida avea doi arbitri, Onoda 6-dan și Iwamoto 6-dan. Iwamoto 6-dan a sosit de la Tōkyō pe 11, la ora unu după masa și, așezîndu-se pe un scaun în verandă, a început să contemple munții. În ziua în care calendarul anunța sfîrșitul sezonului ploios, în cursul dimineții s-a arătat într-adevăr, după multă vreme, soarele. Frunzele copacilor își conturau umbra pe pămîntul umed, crapii colorați luceau în iaz, dar cînd partida a început, cerul s-a înnorat ușor din nou. O adiere făcea să tremure slab ramurile din ikebana așezată în tokonoma. În afara zgomotului cascadei din grădină și al bulboanelor din Hayakawa, din depărtare se auzea doar dalta unui cioplitor în piatră. Parfumul crinilor portocalii punctați cu negru ajungea din grădină pînă înăuntru. În liniștea profundă a camerei de joc, o pasăre s-a avîntat în zbor de pe marginea streașinii. În ziua aceea s-a progresat cu șaisprezece mutări, de la mutarea în plic Alb 12 pînă la mutarea în plic Negru 27.

După patru zile de odihnă, pe 16 iulie, s-a ținut a doua sesiune de joc de la Hakone. Tînăra care nota mutările, îmbrăcată pînă atunci într-un kimono albastru închis cu puncte albe, a apărut în altul alb, de vară, din fir de mătase cu cînepă.

«Pavilionul separat», deși se numea așa, se găsea în aceeași grădină, la vreo sută de metri de clădirea principală. Pe neașteptate, silueta văzută din urmă a meijinului care se întorcea pe cărare pentru masa de prînz mi-a atras privirile. Aplecat de șale, urca de unul singur panta lină de dincolo de poarta pavilionului. Mîinile mici, ținute la spate, nu se zăreau bine, dar se puteau bănui cutele extrem de fine de pe piele. Strîngea în ele un evantai închis. Deși înclinat puțin de mijloc, își ținea partea superioară a corpului perfect dreaptă, ceea ce făcea ca picioarele să-i pară fragile. Poteca era largă și din șanțul de alături, de sub bambușii pitici, se auzea susurul apei. Doar atît — dar văzîndu-l, am simțit cum mi se umezesc ochii. Mă cuprinsese o emoție profundă. Silueta lui,

---

[1] kimono subțire de bumbac, purtat de obicei în casă

abia ieșit din sala de joc, emana o tristețe calmă care parcă nu aparținea acestei lumi. Mi s-a părut o relicvă a epocii Meiji.

— O rîndunică, o rîndunică!..., murmură el cu vocea răgușită, oprindu-se să privească spre cer. Era lîngă o stelă cu inscripția: «Aici a descins din Caleașca Imperială și ne-a onorat cu prezența Sa Marele Impărat Meiji». Deasupra pietrei își întindea ramurile un sarusuberi [1], încă neînflorit. Pe vremuri, Naraya fusese cartier general militar.

Ōnoda 6-dan l-a ajuns din urmă și a mers apoi la un pas în spatele lui, ca și cum ar fi avut grijă de el. La podul de piatră de peste iazul din fața camerei, meijinului îi ieși în întîmpinare soția. Atît dimineața, cît și după amiaza, ea îl conducea întotdeauna pînă în camera unde se desfășura partida și se retrăgea de îndată ce îl vedea așezat în fața gobanului. Apoi, în pauza de prînz și la întreruperea partidei, ieșea negreșit să-l întîmpine.

Zărit din spate, meijinul dădea impresia că și-ar menține mai greu echilibrul. Nu se dezmeticise încă din concentrarea jocului și își ținea trunchiul drept ca în fața gobanului, astfel că picioarele îi păreau nesigure. Arăta ca și cum spiritul i-ar fi plutit înalt în spațiu. Gîndurile îi rătăceau în altă parte, dar ținuta de dinaintea gobanului și-o păstrase. Avea o aură de eleganță.

Cînd vocea cu care a spus «O rîndunică, o rîndunică!» i s-a poticnit datorită răgușelii, e posibil să-și fi dat pentru prima dată seama că nu revenise la starea obișnuită. I se întîmplau deseori astfel de lucruri bătrînului meijin. Afecțiunea mea față de el se datora poate și acestui moment, cînd imaginea sa m-a mișcat profund.

15

Soția meijinului s-a arătat prima oară vizibil îngrijorată de starea proastă a sănătății lui la a treia sesiune de joc de la Hakone, pe 21 iulie.

— Spune că îl doare aici..., explica ea atingîndu-și pieptul cu mîna. Se pare că asta i se întîmpla uneori, din primăvara acelui an.

În plus, aproape că-și pierduse și pofta de mîncare; în ajun, de exemplu, sărise masa de dimineață, iar la prînz nu mîncase decît o felie subțire de pîine prăjită și un pahar de lapte.

În acea zi am observat cum sub maxilarul proeminent îi tresărea ușor, din cînd în cînd, pielea descărnată și căzută a obrajilor. Credeam însă că era doar oboseala pricinuită de căldură.

Sezonul ploios cu umezeala lui a ținut anul acela mai mult ca de obicei, astfel că și vara a venit cu întîrziere, dar încă înainte de 20 iulie, zi în care calendarul vechi indică începutul caniculei, s-a făcut brusc foarte cald. Pe 21, o ceață ușoară acoperea piscul Myōjō, iar pe crinii portocalii punctați din fața galeriei exterioare poposeau fluturi mari, negri. Era o căldură plină de umezeală. Fiecare tulpină de crin avea cincisprezece-șaisprezece flori. Ciorile adunate în grădină croncăneau din cauza arșiței. Pînă și tînăra care nota mutările folosea un evantai. A fost prima zi toridă din timpul partidei.

— Cald mai e!..., a exclamat Otake 7-dan, ștergîndu-și fruntea cu un prosop. Apoi și-a înfășurat cu el părul și și-a șters și transpirația de pe cap.

— Și GO-ul e fierbinte aici! Pe munte am urcat, pe muntele Hakone... Muntele Hakone, cel mai abrupt de pe lume... [2]

Pentru mutarea Negru 59, lui Ōtake 7-dan i-au trebuit trei ore și treizeci și cinci de minute, înainte și după pauza de masă.

Însă meijinul, cu mîna dreaptă la spate, își făcea absent vînt cu evantaiul ținut în stînga sprijinită de kyōsoku [3], iar din cînd în cînd își îndrepta ochii spre grădină. Se simțea în largul lui, cu un aer plin de prospețime. Pînă și eu, simplu privitor, mă implicam în eforturile tînărului 7-dan, dar meijinul rămînea liniștit de parcă centrul de greutate al forței sale s-ar fi aflat în cu totul altă parte.

Totuși, îi apăruseră și lui pe frunte broboane de sudoare unsuroasă. Și-a ridicat deodată mîinile spre cap, apoi și-a apăsat obrajii cu ele.

— La Tōkyō trebuie să fie cumplit!, și spunînd asta, a rămas un timp cu gura întredeschisă, de parcă și-ar fi amintit zăpușala

---

[1] arbore înalt cu flori mici roșii sau albe. Sarusuberi este în același timp și un termen de GO (textual: saltul maimuței).

[2] aluzie la faptul că orașul Hakone se află pe malul lacului Ashinoko, format în conul vulcanului stins Hakone.

[3] rezemătoare pentru braț.

unei veri de altă dată, ca și cum ar fi încercat să și-o închipuie pe cea de acolo.

— Da, a început brusc, cam de a doua zi după ce am fost la lac..., a completat Ōnoda 6-dan.

El de abia venise de la Tōkyō. La lac se mersese pe 17, o zi după sesiunea precedentă, cînd meijinul, Ōtake 7-dan, Ōnoda 6-dan și alții fuseseră la Ashinoko să pescuiască.

După lungul timp de gîndire la capătul căruia Ōtake 7-dan a jucat Negru 59, următoarele trei mutări erau inevitabile, astfel că fiecare se suprapunea parcă pe ecoul celei precedente. Cu aceasta, pe latura de sus situația s-a stabilizat pentru moment. În continuare, negrul avea diverse variante la dispoziție și momentul era dificil, dar Ōtake 7-dan s-a întors către latura de jos și a jucat Negru 63 după numai un minut. Se vede că o calculase în prealabil. Obiectivul următor — ca după lansarea unor pietre de recunoaștere în moyō-ul alb de jos să revină în zona de sus și să-și îndrepte într-acolo atacul violent caracteristic lui — îi domina probabil gîndurile. Și în sunetul pietrelor sale se simțea o hotărîre plină de nerăbdare.

— S-a făcut puțin mai răcoare, a spus și s-a ridicat imediat. Și-a scos hakama pe coridor, iar la întoarcere o avea pusă cu fața în spate.

— Hakama a ajuns ma-ka-ha, a rîs el și și-a îmbrăcat-o corect, legînd îndemînatic șnurul în cruce. Dar imediat s-a dus din nou pînă afară.

— Numai cînd joc GO îmi dau cel mai bine seama cît e de cald, a zis după ce s-a întors, și și-a șters energic ochelarii cu prosopul.

Meijinul mînca o prăjitură de orez cu gheață. Era trei după masa. Negru 63 fiind oarecum neașteptată, s-a gîndit douăzeci de minute.

Încă de la început, la Kōyōkan în Shiba, Ōtake 7-dan îi ceruse meijinului scuze și permisiunea de a merge des afară în timpul partidei, dar ultima dată, pe 16 iulie, o făcuse de atîtea ori, încît și acesta fusese surprins:

— Ceva în neregulă cu sănătatea?

— Cu rinichii. Epuizarea nervoasă... În timp ce mă gîndesc simt nevoia...

— Ar fi mai bine să nu bei atîta ceai.

— Așa e, dar tot gîndindu-mă, îmi vine să beau. Vă rog să mă scuzați..., și a ieșit iar.

Acest obicei al lui Ōtake 7-dan devenise un subiect favorit al rubricilor de cancanuri și al caricaturilor din revistele de GO. Se scrisese chiar că plimbările lui din cursul unei singure partide i-ar permite să ajungă pînă la stația de la Mishima de pe Tōkaidō [1].

16

La întreruperea partidei, înainte de a părăsi gobanul, jucătorii se interesau de numărul de mutări din ziua aceea și de timpul consumat. Meijinul nu prea înțelegea asemenea lucruri.

Pe 16 iulie, la ora patru și trei minute, după ce Ōtake 7-dan a închis în plic mutarea Negru 43, auzind că în acea zi se avansase cu șaisprezece mutări, bătrînul maestru și-a arătat nedumerirea:

— Șaisprezece mutări?... Așa mult am jucat?

Tînăra care înregistra partida 8 i-a explicat din nou că de la Alb 28 pînă la mutarea secretă Negru 43 erau șaisprezece mutări. Ōtake 7-dan i-a întărit spusele. Partida de abia începuse și pe goban nu se aflau decît patruzeci și două de pietre. Se putea vedea dintr-o singură privire. Tot neconvins, deși doi oameni îi explicaseră, a numărat una cîte una pietrele jucate atunci, apăsîndu-le ușor cu degetul, dar fără să arate că s-a lămurit.

— Să le jucăm din nou, ca să fie mai clar! Și împreună cu adversarul lui, a adunat de pe goban pietrele așezate în cursul zilei.

— Una.

— Două.

— Trei, și așa mai departe pînă la șaisprezece, au refăcut jocul.

— Șaisprezece?... Ce mult am avansat!, a mormăit mirat meijinul.

— Pentru că jucați repede, sensei!, a spus Ōtake 7-dan.

— Da' de unde!...

Rămăsese în fața gobanului cu un aer distrat, fără să dea nici un semn că ar avea intenția să se ridice, astfel că nici ceilalți nu puteau pleca. După un timp, Onoda 6-dan a propus:

— Dacă am trece dincolo? Poate că asta v-ar schimba dispoziția.

---

[1] drum care lega Tōkyō de Kyoto și pe care se aflau 53 de stații (hanuri), cunoscute în Europa din stampele lui Hiroshige — Mishima fiind a unsprezecea stație, la circa 90 km de Tōkyō.

— Ce-ar fi să începem o partidă de Shōgi?, a exclamat meijinul, de parcă atunci s-ar fi trezit. Nu-și mimase nici nedumerirea, nici aerul distrat.

Cele abia cincisprezece sau șaisprezece mutări nu aveau nevoie să mai fie verificate, căci jucătorii poartă permanent în minte situația întregii partide și ea îi urmărește chiar și în timpul meselor sau în somn. Faptul că nu s-a lămurit pînă nu le-a refăcut el însuși, arăta poate dorința de exactitate, meticulozitatea bătrînului maestru, sau o latură mai puțin directă a firii sale. În toate aceste ciudățenii ale lui se simțea înclinația către o însingurare nu prea fericită.

După alte patru zile, la reluarea partidei pe 21 iulie, s-a progresat cu douăzeci și două de mutări, de la Alb 44 pînă la Negru 65, mutare secretă.

La întrerupere, meijinul a întrebat-o pe tînăra care nota:

— Azi cît timp am folosit?

— O oră și douăzeci și nouă de minute.

— Atît de mult?, s-a mirat el.

Surprinzător. Timpul total al celor unsprezece mutări ale sale era oricum cu șase minute mai scurt decît cel consumat de adversarul său numai pentru mutarea Negru 59, dar se pare că meijinul își închipuia că jucase mai rapid.

— Nu s-ar zice că a fost atît... Jucați așa de repede..., a adăugat și Ōtake 7-dan.

— Cît mi-a luat pentru bōshi [1]?, s-a întors meijinul către tînără.

— Șaisprezece minute.

— Pentru tsukiatari [2]?

— Douăzeci de minute.

— Conexiunea v-a luat mai mult, a intervenit Ōtake 7-dan de alături.

— Vreți să spuneți Alb 58, a răspuns fata, privind foaia de înregistrare a timpului. Treizeci și cinci de minute.

Ca și cum tot n-ar fi înțeles, meijinul a luat foaia din mîna fetei și s-a uitat și el.

Fiindcă îmi place să fac baie și era vară, la fiecare întrerupere a partidei mă îndreptam fără întîrziere într-acolo; în ziua aceea, aproape odată cu mine, a venit în sala băilor și Ōtake 7-dan, bine dispus.

— Azi ați progresat mult, am spus eu.

— Sensei joacă repede și face mutări bune, așa că ce îi mai trebuie? Partida e ca și terminată, a rîs el fără veselie.

Emana încă forță. Cu puțin înainte sau imediat după partidă e stînjenitor să te întîlnești cu jucătorii în afara sălii de concurs. Dîrzenia lui Ōtake din acele clipe îl făcea să arate ca și cum tocmai ar fi luat o hotărîre importantă. Frămînta probabil în minte planul unui atac violent.

— Ce rapid la joc e meijinul!, s-a arătat surprins și Onoda 6-dan. Cu viteza lui, la marele turneu al Nihon kiin-ului nouă ne-ar ajunge pe deplin cele unsprezece ore... Mda, e un moment dificil. Acel bōshi alb nu e o mutare pe care s-o joci atît de prompt...

Timpul total al celor doi jucători era pe 16 iulie, la a patra sesiune, de patru ore și treizeci și opt de minute pentru alb și de șase ore și cincizeci și două de minute pentru negru. La a cincea sesiune, pe 21 iulie, a devenit cinci ore și cincizeci și șapte de minute pentru alb, față de zece ore și douăzeci și opt de minute pentru negru, astfel că diferența s-a mărit.

Ulterior, pe 31 iulie, la a șasea sesiune, albul avea opt ore și treizeci și două de minute, față de douăsprezece ore și patruzeci de minute ale negrului, iar la a șaptea sesiune, pe 5 august, albul folosise zece ore și treizeci și unu de minute, iar negrul cincisprezece ore și patruzeci și cinci de minute.

Totuși, la sesiunea a zecea, din 14 august, albul ajunsese la paisprezece ore și cincizeci și opt de minute, iar negrul la șaptesprezece ore și patruzeci și șapte de minute, diferența reducîndu-se. Aceasta e ziua în care meijinul a dat în plic mutarea Alb 100, după care a intrat în spitalul Sf. Luca. În timpul sesiunii din 5 august, la mutarea Alb 90, meijinul, îndurînd suferința, se gîndise două ore și șapte minute.

La sfîrșitul partidei, pe 4 decembrie, timpul total al lui Shūsai meijin era de nouăsprezece ore și cincizeci și șapte de minute, iar cel al lui Ōtake 7-dan de treizeci și patru de ore și nouăsprezece minute, ceea ce însemna o diferență jenantă de mai mult de paisprezece ore.

17

Nouăsprezece ore și cincizeci și șapte de minute e aproape dublu față de timpul unei partide obișnuite, dar cu toate acestea mei-

[1] Alb 50.
[2] Alb 64.

jinului îi rămăseseră mai mult de douăzeci de ore. Lui Ōtake 7-dan, cu cele treizeci şi patru de ore şi nouăsprezece minute ale sale, nu-i rămăseseră decît vreo şase ore.

Pentru alb, mutarea 130 a meijinului, o greşeală din neatenţie, a fost o rană mortală. Poate că fără ea, situaţia ar fi evoluat nedecis sau la o diferenţă minimă, şi Ōtake 7-dan s-ar fi gîndit mai departe, perseverînd pînă la capătul celor patruzeci de ore. După Alb 130, negrul şi-a dat seama de victorie.

Atît meijinul, cît şi Ōtake 7-dan, erau tipul de jucător care reflectează îndelung, cu o răbdare stăruitoare. De multe ori, Ōtake 7-dan, intrat în criză de timp spre sfîrşitul partidei, reuşea să facă în ultimul minut chiar şi o sută de mutări, cu o hotărîre impresionantă. Dar meijinul, nefamiliarizat cu sistemul restricţiei duratei de joc, nu era capabil de asemenea performanţe ieşite din comun. Tocmai ca să nu-l resimtă la ultima sa partidă oficială din viaţă, se convenise asupra unei limite de patruzeci de ore.

Şi la partidele lui oficiale anterioare, timpul de joc fusese foarte lung: şaisprezece ore la cea din anul 15 Taisho (1926) contra lui Karigane 7-dan. Acesta a pierdut prin depăşirea limitei de timp, dar oricum meijinul conducea clar cu vreo cinci-şase puncte. Karigane 7-dan — s-a spus atunci — ar fi trebuit să lupte cu mai mult curaj şi să nu lase minutele să i se scurgă. În partida contra lui Go Seigen 5-dan, durata stabilită a fost de douăzeci şi patru de ore.

În comparaţie chiar şi cu asemenea cazuri ieşite din comun, cele patruzeci de ore de la partida de adio însemnau cam dublu. Era de patru ori mai mult decît avea de obicei un jucător la dispoziţie. Aproape că nu se mai putea vorbi de o restricţie.

Dacă admitem că această condiţie a duratei exagerate de joc de patruzeci de ore a fost urmarea dorinţei meijinului, ea a constituit totuşi o grea povară pentru el, fiindcă a trebuit să îndure cu răbdare nu numai suferinţa cauzată de boală, ci şi nesfîrşitele perioade de gîndire ale adversarului. Cele treizeci şi patru de ore consumate de Otake 7-dan o arată cu prisosinţă.

Tot cu intenţia de a-l menaja pe bătrînul maestru, fusese luată şi hotărîrea de a continua partida din cinci în cinci zile, dar s-a văzut apoi limpede că rezultatul a fost cu totul contrar. Presupunînd că ambii adversari ar fi folosit întregul timp de joc, în total optzeci de ore, cum fiecare sesiune dura aproximativ cinci ore, asta însemna un număr de şaisprezece sesiuni. Deoarece se juca la fiecare a cincea zi, chiar dacă totul s-ar fi desfăşurat normal, partida ar fi cerut cam trei luni. Din punctul de vedere al spiritului unei partide de GO, e abuziv să fii nevoit să-ţi concentrezi forţa combativă un interval atît de lung, într-o continuă tensiune, jucătorii măcinîndu-se fără rost. Fie treji, fie în somn, n-aveau linişte, obsedaţi de situaţia de pe goban, astfel că, mai degrabă decît o destindere, pauza de patru zile producea un plus de oboseală.

După îmbolnăvirea meijinului, lungile intervale au devenit cu atît mai greu de suportat. Sigur că şi el, dar în special organizatorii, doreau ca partida să se termine mai repede, nu numai ca să-i uşureze starea, dar şi din teama că s-ar putea prăbuşi în orice clipă.

La Hakone, meijinului i-a scăpat faţă de soţie că ar dori, oricum, să se vadă ajuns o dată la capătul înfruntării.

— Deşi pînă acum, niciodată nu i s-a întîmplat să spună aşa ceva..., se întristase soţia sa.

Se pare că altă dată, meijinul i-ar fi mărturisit unuia dintre organizatori, plecîndu-şi îndurerat fruntea:

— Cît ţine partida asta, nu mă mai fac bine. Mi-a tot trecut prin minte că, dacă o abandonez acum, o să mă simt altfel. Da, însă nu-mi pot trăda arta... Bineînţeles, nu mi-am propus serios să fac aşa ceva. Doar că, atunci cînd mi-e rău, îmi vine-n gînd...

Chiar dacă o luai numai ca o mărturisire făcută în cerc intim, nu însemna deloc puţin lucru. În nici o împrejurare, meijinul nu s-ar fi plîns, nu şi-ar fi dat la iveală slăbiciunile. Probabil că în cei cincizeci de ani de GO, nu puţine fuseseră partidele în care cîştigase doar pentru că avusese ceva mai multă răbdare decît adversarul lui. Şi de altfel, nu era el omul care să-şi manifeste patetic suferinţa.

18

Într-o zi, imediat după reluarea jocului la Itō, l-am întrebat pe meijin dacă, la terminarea partidei, va intra din nou în spital sau va evita frigul iernii, mergînd ca în fie-

care an la Atami. Mi-a răspuns luînd deodată un ton confesiv:

— He... De fapt, problema e dacă apuc sau nu să trăiesc pînă atunci... Mă mir eu însumi că, în general, am reușit să o duc pînă acum. Nu mă gîndesc în mod special la nimic profund, nu am nici ceea ce se cheamă credință, și nu m-ar fi ajutat să rezist numai răspunderile mele de jucător de GO. Mă gîndesc și la vreun fel de forță spirituală, dar nu, nici asta...

Vorbea rar, cu capul ușor plecat.

— La urma urmei, poate că sînt eu apatic. Distrat... Dar cred că asta e mai degrabă în favoarea mea. Distrat înseamnă altceva la Tōkyō decît la Osaka, nu? La Tōkyō are sensul de puțin cam nătărău, dar la Osaka se folosește cu ideea de vag..., mda, la un tablou, de exemplu, uite, aici e pictat vag, sau la GO, uite, mutarea asta e vagă..., n-ar fi ăsta sensul?

Ascultam și prindeam tîlcul cuvintelor lui pline de subînțelesuri.

Surprinzător era că se destăinuia chiar și atît. Meijinul nu își trăda sentimentele nici prin expresia feței, nici prin cuvinte. Urmărind partida în calitatea mea de ziarist, îl observasem îndelung și cu atenție și, deodată, am simțit un înțeles profund în atitudinea și în spusele lui aparent indiferente.

Hirotsuki Zekken, care începînd din anul 41 Meiji (1908), cînd Shusai a moștenit numele de Honinbo, l-a sprijinit pe acesta în toate momentele grele și l-a ajutat să-și redacteze lucrările, a scris undeva că de-a lungul a peste treizeci de ani de secondare credincioasă, meijinul nu i-a adresat nici o dată măcar un te rog sau un mulțumesc. De aceea, adăuga el, se înșelase în privința lui și-l luase drept un om rece. Meijinul se arăta nepăsător, ca și cum n-ar fi fost vorba de el, cînd auzea că circulă zvonul că l-ar exploata pe Zekken. Iar la afirmația falsă că n-ar fi fost tocmai nepătat în problemele bănești, Zekken susținea că poate oferi suficiente probe contrare.

Nici în cursul partidei de adio meijinul n-a rostit măcar o dată vreun cuvînt de mulțumire. Soția sa se ocupa în locul lui de etichetă, căci el se purta fără pretenții. Astfel de om era.

Cînd vine cineva din lumea GO-ului să-i ceară sfatul, rostește un «Mda» din vîrful buzelor, apoi tace distrat, așa încît e greu să-ți dai seama ce părere are, și cum nu poți să stărui cu întrebările în cazul unei persoane de rangul lui, se ajunge uneori la situații jenante, cred. Soția sa joacă deseori în fața oaspeților rolul de asistent și intermediar, și cînd el ia un aer absent, ea se frămîntă și încearcă să repare lucrurile.

Această fațetă a meijinului, lipsa lui de fler, de reacții rapide, dificultatea de a pricepe în unele împrejurări ceea ce el însuși numea «a fi distrat», toate ieșeau la lumină și în jocurile sale favorite. La Shogi și la Renju era de la sine înțeles, dar chiar și la Biliard sau la Majong se gîndea îndelung, iritîndu-și partenerii.

La Hakone, a jucat de cîteva ori Biliard cu Otake 7-dan și cu mine. Abia reușea să facă șaptezeci de puncte. Otake 7-dan ținea evidența punctelor cu minuțiozitate, de parcă ar fi fost la GO: «Eu patruzeci și două, Go Seigen-san paisprezece...»

La fiecare lovitură, meijinul se gîndea îndelung și, pe deasupra, după ce-și lua poziția necesară, mișca tacul înainte și înapoi cu mare grijă, de nenumărate ori. Se poate spune că, și în cazul Biliardului, armonia jocului rezultă din rapiditatea deplasării bilei și a corpului uman, dar meijinului îi lipsea elanul. Și era iritant să-i privești acel du-te-vino al tacului. Continuînd să mă uit la el, am fost totuși cuprins de un sentiment de duioșie amestecată cu tristețe.

La Majong își alinia piesele pe o fîșie îngustă și lungă de hîrtie pliată. Atîta meticulozitate în felul cum îndoia hîrtia și cum își aranja piesele mi-a sugerat că ar avea mania exactității și i-am lansat o întrebare.

— He..., se văd mai bine cînd le așezi pe hîrtie albă, mi-a răspuns. Încercați să faceți o dată la fel!

Și Majong-ul este un joc animat, plin de nerv și rapiditate, însă bătrînul maestru se gîndea prea mult și juca încet, astfel că, după ce depășeau faza de enervare, adversarii sfîrșeau prin a-și ieși complet din ritm. Dar, fără să le remarce starea de spirit, el se cufunda în meditație. N-a bănuit niciodată nimic, nici chiar atunci cînd ceilalți jucau cu el împotriva propriei lor dorințe.

19

— Nu poți cunoaște caracterul adversarului jucînd GO sau Shogi. Din punctul de vedere al spiritului GO-ului, a încerca să-l pătrunzi în timpul partidei e mai degrabă

o cale greșită, s-a referit o dată meijinul la jocul amatorilor. Îl scoseseră probabil din sărite niște comentatori semidocți.

— Eu, de exemplu, decît să mă preocup de adversar, prefer să mă cufund în jocul propriu-zis.

Pe 2 ianuarie 1940, deci cu cincisprezece zile înainte de a se sfîrși, meijinul a fost de față la ceremonia deschiderii anului de GO de la Nihon kiin și a participat la o partidă-ștafetă. Cei prezenți își căutau un partener și fiecare făcea cîte cinci mutări — ca un echivalent simbolic al cărții de vizită care se lasă cu ocazia prezentării felicitărilor de Anul Nou. Pentru că se aștepta mult la rînd, s-a mai început încă o partidă. Cînd aceasta a ajuns la mutarea 20, Seo 1-dan n-avea partener și meijinul s-a așezat în fața sa. Trebuiau să joace cîte cinci mutări, de la 21 la 30. Alți jucători care să continue nu mai erau, deci după Alb 30, ultima mutare a meijinului, urmau să se oprească. Și cu toate acestea, s-a gîndit la ea patruzeci de minute. Nu era decît o formalitate și, cum spuneam, alți participanți nemaifiind, ar fi putut juca fără grijă.

M-am dus să-i fac o vizită la spitalul Sf. Luca, în timpul întreruperii de la mijlocul partidei de adio. Mobila din camerele spitalului era foarte mare, pe măsura americanilor. În vîrful patului înalt, meijinul cu talia sa mică dădea impresia că n-ar fi în siguranță. Edemele feței se resorbiseră în mare măsură, i se mai împliniseră obrajii, însă înainte de toate, bătrînul arăta bine dispus, cu totul altfel decît în timpul partidei, de parcă i s-ar fi luat o greutate de pe suflet.

Unul din redactorii ziarului în care apărea partida de adio, aflat acolo din întîmplare, a povestit că pînă și concursul săptămînal cu premii dobîndise o popularitate remarcabilă. În fiecare sîmbătă cititorilor li se cerea să indice care va fi mutarea următoare. M-am alăturat și eu ziaristului:

— Problema de săptămîna asta e Negru 91.

— Negru 91?..., și brusc meijinul și-a luat expresia din fața gobanului. Mi-am dat pe loc seama de gafă — nu trebuia să aduc vorba de GO — totuși am continuat:

— Albul tocmai a făcut un ikken tobi, iar negrul un hane cu 91.

— A, păi acolo nu sînt decît două posibilități, sau hane, sau nobi, așa că foarte mulți vor găsi soluția, și spunînd asta, meijinul și-a îndreptat spontan spinarea, și-a corectat poziția genunchilor și și-a înălțat capul. Era postura din timpul jocului, severă și demnă. Cu privirea în gol, a părut un timp căzut în transă.

Și de astă dată, și cu ocazia jocului de Anul Nou, fusese vorba probabil de o comportare cu totul firească, mai degrabă decît de refuzul de a face mutări vulgare, datorat fervoarei față de arta lui, sau de respectul pentru responsabilitatea sa ca meijin.

Cei mai tineri scăpau buimăciți cînd erau prinși de el ca parteneri la Shōgi. Ca să amintesc doar de unul sau două cazuri la care am asistat, jucînd o dată la Hakone cu Otake 7-dan, cu un kyosha[1] handicap, a început la zece dimineața și n-a terminat pînă la șase seara. Iar altădată, după partida de adio, în timpul unei confruntări în trei runde organizată de ziarul Tōkyō Nichinichi Ōtake 7-dan și Go Seigen 6-dan, la care meijinul făcea comentariul iar eu am relatat partida a doua, l-a luat pentru un Shōgi pe Fujisawa Kuranosuke 5-dan, venit să asiste. Au început înainte de amiază, i-a apucat noaptea și au continuat să joace pînă la 3 în zori. Iar în dimineața următoare, cum l-a zărit pe Fujisawa 5-dan, a și scos tabla de Shogi.

După ce partida de adio a fost continuată pe 11 iulie la Hakone, Sunada, reporterul de GO de la Tokyo Nichinichi care trăsese la Naraya și care se ocupa și de bătrînul maestru, în ajunul sesiunii următoare de pe 16, ne-a spus celor strînși acolo:

— Meijinul m-a dat gata. În astea patru zile, cum se scula dimineața, venea să mă cheme să jucăm Biliard și altceva nu mai făceam. S-o ține așa, pînă seara tîrziu și asta zilnic..., nu, nu e un geniu, ci un supraom!

Nu s-a plîns niciodată nici măcar soției că ar fi obosit sau că s-ar fi plictisit de joc. Un exemplu pentru cît de adînc se concentra este și ceea ce ea povestea adesea:

— Locuiam pe atunci la Azabu, în cartierul Kōgai. Cum casa nu era prea mare, el juca sau studia GO într-o încăpere de 10 jō, dar, din păcate, cea de alături de 8 jō servea drept cameră de primire. Unii dintre musafirii care veneau aici rîdeau zgomotos sau vor-

[1] piesă de Shōgi, asemănătoare cu turnul de la șah, de forță medie.

beau tare. Odată, tocmai pe cînd făcea o partidă cu cineva, m-a vizitat sora mea mai mică să-mi arate copilul ei nou-născut, care nici o clipă nu s-a oprit din plîns. Eram foarte îngrijorată și aș fi preferat s-o văd plecată, șovăind totuși s-o trimit acasă, căci n-o mai văzusem de cîtăva vreme, iar venirea ei avea un motiv deosebit. După ce m-am întors în casă, cînd m-am dus să mă scuz pentru tot zgomotul acela, el mi-a răspuns că nu-și dăduse cîtuși de puțin seama nici de prezența surorii mele, nici de plînsul copilului.

Apoi a adăugat:

— Bietul Ogishi spunea că dorește să devină cît mai repede ca sensei și în fiecare seară, înainte de culcare, medita așezat pe pat.

Era vorba de Ogishi Sōji 6-dan, discipolul lui favorit, singurul în care avea încredere și pe care se gîndea să-l desemneze ca succesor al numelui Honinbō, dar care murise tînăr, în ianuarie al anului 13 Taishō (1924), la douăzeci și șapte de ani. Către sfîrșitul vieții, meijinul își amintea cu orice prilej de Ogishi 6-dan.

Ceva asemănător povestește și Nozawa Takeasa că s-a întîmplat pe cînd era 4-dan, jucînd o dată cu maestrul în casa acestuia. Deoarece gălăgia pe care o făceau tinerii discipoli răzbătea pînă în camera unde se desfășura partida, Nozawa s-a dus să le atragă atenția că vor fi certați de meijin. Dar acesta nu sesizase nimic.

20

— În pauza de la prînz, în timpul mesei, a rămas cu privirea în gol, fără să scoată o vorbă... Era probabil absorbit de o mutare dificilă, povestea soția sa la Hakone, la a patra sesiune de joc din 26 iulie. Cînd i-am spus că dacă mănîncă distrat, stomacul nu-i mai funcționează cum trebuie și lipsa de poftă de mîncare e ca o otravă pentru el, a luat o figură nemulțumită. Și a continuat să se uite în gol...

Meijinul nu se așteptase la atacul violent Negru 69 și și-a frămîntat mintea o oră și patruzeci de minute ca să-i răspundă. De la începerea partidei a fost prima dată cînd s-a gîndit îndelung.

Dar Ōtake 7-dan probabil urmărea mutarea încă înainte cu cinci zile. De dimineață, la reluare, stăpînindu-și nerăbdarea, a calculat din nou vreo douăzeci de minute, însă în tot acest timp deborda de forță, se balansa puternic, cu un genunchi ridicat spre goban. După Negru 67, la Negru 69 a trîntit energic piatra pe tablă, a exclamat «Ploaie sau furtună?» și a rîs zgomotos.

Chiar atunci, cerul acoperit de nori negri s-a dezlănțuit și apa a și inundat peluza din grădină, iar ploaia a început să bată în geamul ușilor închise în grabă. Ōtake 7-dan lansase o glumă în stilul său caracteristic, dar ea fusese totodată un strigăt de satisfacție.

Cînd meijinul a văzut Negru 69, pe față i-a trecut brusc o umbră. Prefăcîndu-se ușor surprins, a luat o expresie admirativă. Chiar și atît, în cazul lui însemna mare lucru.

Ulterior, la Itō, cînd a bănuit că o mutare în plic neașteptată a negrului fusese jucată astfel tocmai pentru că fusese secretă, meijinul s-a înfuriat, considerînd că partida era compromisă, că venise momentul s-o abandoneze, și a așteptat cu greu pînă la pauză ca să-și exprime revolta, totuși chiar și atunci, în fața gobanului nu s-a trădat cu nimic. De frămîntarea din sufletul lui, nimeni nu și-a dat seama.

Negru 69 a fost ca sclipirea unui pumnal. Imediat meijinul s-a cufundat în meditație — pînă la pauza de prînz. După ce a părăsit încăperea, Ōtake 7-dan a rămas mai departe în picioare lîngă goban.

— Am ajuns într-un punct dificil... Aici e trecătoarea!, și privea situația de pe tabla de joc ca și cum i-ar fi venit greu să se depărteze.

— Violentă mutare, i-am spus.

— Cum tot timpul eu sînt cel obligat să se gîndească..., și a rîs din toată inima.

După masă, meijinul nici nu s-a așezat bine, că a și jucat Alb 70. Era limpede că se gîndise în continuare și în pauza de prînz, interval care nu se lua în considerare la timpul de joc, dar n-a încercat în nici un fel să o ascundă, de exemplu să simuleze că ar reflecta puțin la prima mutare. În schimb, în tot timpul mesei de prînz, se uitase în gol.

21

Atacul Negru 69 a fost numit «o mutare diabolică». Meijinul însuși, comentînd după aceea, a afirmat că este o mutare tăioasă, caracteristică lui Ōtake 7-dan. Și întrucît ar fi ajuns într-o situație foarte grea dacă

s-ar fi apărat greșit, s-a gîndit o oră și patruzeci și șase de minute pentru Alb 70. Zece zile mai tîrziu, pe 5 august, a consacrat două ore și șapte minute pentru Alb 90, ceea ce a însemnat timpul lui cel mai lung de gîndire din întreaga partidă. Cel consumat pentru Alb 70 vine pe locul doi.

Dar dacă Negru 69 a fost o mutare diabolică, răspunsul albului a constituit o paradă splendidă, care a umplut de admirație pe pe Onoda 6-dan și pe ceilalți din asistență. Meijinul a suportat și a depășit momentul dificil. A cedat un pas și a evitat criza — o mutare de maestru, greu de jucat, care a domolit dintr-o dată vehemența cu care pătrunsese negrul. Acesta lupta cu toate forțele, însă albul și-a ignorat rănile și a eschivat cu suplețe.

Datorită aversei pe care Ōtake 7-dan o anunțase cu: «Ploaie sau furtună?», cerul s-a întunecat o vreme și în cameră a fost aprinsă lumina. Refluxul pietrelor albe pe suprafața ca oglinda a gobanului se contopea cu imaginea meijinului, iar furia vîntului și a ploii în grădină accentua liniștea încăperii.

Ploaia de vară trecu repede. Ceața pluti peste lanțul de munți, cerul se însenină treptat dinspre Odawara, aflat în aval. Razele soarelui luminară înălțimile de dincolo de vale, greierii reîncepură să se audă. Cineva deschise ușile cu geamuri dinspre verandă. Pe cînd Ōtake 7-dan juca Negru 73, pe pajiște se hîrjoneau patru căței negri ca tăciunele. Apoi, cerul s-a înnorat din nou ușor.

Și dis-de-dimineață plouase torențial. Așezat pe un scaun pe verandă, înainte de prînz, în vreme ce se desfășura partida, Kume Masao [1] a murmurat cu încîntare în glas:

— Ce minunat e să stai aici! Îți limpezește sufletul!

Kume, numit de curînd șef al departamentului științific și artistic al ziarului Tōkyō Nichinichi, fiind doar în trecere, în seara din ajun trăsese la hotel ca să urmărească partida. Nu se mai văzuse în ultima vreme ca un romancier să ocupe un astfel de post. GO-ul intra în sarcinile departamentului condus de el.

Deoarece nu se pricepea aproape de loc la GO, Kume stătea afară și privea cînd spre munți, cînd spre jucători. Tensiunea celor doi adversari i se transmitea totuși și lui, și cînd meijinul s-a adîncit în gînduri cu o expresie de suferință, fața zîmbitoare și deschisă a lui Kume a căpătat același aer sfîșietor.

Nu-i mare diferență între el și mine în privința priceperii la GO, însă, cu toate astea, tot privindu-le de aproape, simt cum pietrele nemișcate încep să-mi vorbească de parcă ar fi vii. Cînd sînt așezate pe goban, sunetul lor parcă umple întreg universul.

Locul de joc era un pavilion separat, format din trei camere, una de 10 jō, și alte două de cîte 9 jō. În tokonoma din cea de 10 jō fuseseră aranjate ramuri de nemu (copac înalt, cu frunze penate și flori roșii).

— Florile stau gata să cadă, a remarcat Otake 7-dan.

În ziua aceea s-a avansat cu cincisprezece mutări, iar Alb 80 a fost dată în plic.

Meijinul păru că n-o aude nici pe tînăra jucătoare care îl anunța că se apropie ora 4, ora întreruperii. Ea ezita, ușor aplecată către el. În locul ei, Ōtake 7-dan a spus cu tonul cu care trezești un copil din somn:

— Sensei, dați mutarea în plic, nu?

Ca și cum, în sfîrșit, ar fi auzit, meijinul a mormăit ceva. Dar vocea îi era răgușită și neinteligibilă. Crezînd că poate s-a hotărît, secretarul Yawata de la Nihon kiin a pregătit plicul, el însă a continuat să privească distrat, de parcă ar fi fost vorba de altcineva. A rostit cu aerul că nu se putea întoarce imediat la realitate:

— Nu m-am decis încă...

După care, s-a mai gîndit șaisprezece minute. Alb 80 a durat patruzeci și patru de minute.

22

Pentru continuarea partidei pe 31 iulie, locul de desfășurare a fost mutat în așa-numitele «noile camere de sus». Era un șir de trei încăperi de 8 jō, 8 jō și respectiv 6 jō, fiecare avînd pe perete cîte o caligrafie de Rai Sanyo [2], Yamaoka Tesshu [3] și Yoda Gak-

---

[1] romancier, dramaturg și autor de haiku-uri (1891—1952).

[2] învățat confucianist și istoric de la sfîrșitul perioadei Edo (1780—1832).

[3] om politic de la sfîrșitul perioadei Edo și începutul epocii Meiji. Vestit pentru talentul la kendo și caligrafie (1836—1888).

kai [1]. Se aflau chiar deasupra camerei meijinului.

În dreptul ei, la marginea verandei, grupurile compacte de flori de hortensia se măreau de la o zi la alta. Și de astă dată, fluturi mari negri se opreau din zbor pe ele, reflectîndu-și clar imaginea în bazin. Lîngă streașină, frunzele de glicină încărcau grilajul.

Pe cînd meijinul se gîndea la Alb 82, un clipocit se auzi pînă în cameră. M-am uitat în jos și am zărit-o pe soția sa aruncînd pîine de pe podul de piatră. Zgomotul era făcut de crapii care se îngrămădeau acolo.

De dimineață, doamna îmi spusese:

— Am avut musafiri de la Kyōto și a trebuit să mă întorc acasă. Era răcoare și la Tōkyō — un timp suportabil. Dar pe de altă parte, am fost îngrijorată ca nu cumva el să răcească aici...

În timp ce ea stătea pe podul de piatră, s-a pornit o ploaie fină. Nu după mult timp au început să cadă picături mari. Ōtake 7-dan n-a băgat de seamă, dar auzindu-i pe ceilalți, a spus privind spre grădină:

— Se pare că și cerul suferă de rinichi!...

E într-adevăr o vară ploioasă. De cînd am venit la Hakone n-am avut nici măcar o singură dată o zi de partidă cu vreme frumoasă. Timpul era și capricios pe deasupra, de exemplu, ploaia de azi a încetat pe cînd Ōtake 7-dan medita la mutarea Negru 83, soarele a luminat florile de hortensia și a făcut să clipească verdele proaspăt spălat al muntelui; dar repede s-a înnorat din nou.

Negru 83 a durat mai mult chiar decît Alb 70, o oră și patruzeci și opt de minute. Otake 7-dan și-a coborît un genunchi de pe pernă, s-a aplecat înainte sprijinit în mîini și a fixat cu privirea partea dreaptă a gobanului. Apoi, puțin după aceea, și-a încrucișat pe burtă brațele băgate în mîneci — semn că urma un lung timp de gîndire.

Partida intrase în faza de mijloc și fiecare mutare era dificilă. Teritoriile albului și ale negrului începuseră să se contureze și, deși încă nu se putea face o evaluare precisă a punctajului, nu mai era mult pînă atunci. Venise momentul de a lua în considerație situația în ansamblu și în funcție de aprecierea făcută, să se decidă linia de joc: dacă să se intre imediat în yose, dacă să se invadeze vreo zonă a adversarului sau dacă să se provoace undeva o luptă.

Apoi, cum mutarea în plic s-a nimerit să fie Alb 88, secretarul Yawata a exclamat prompt:

— Snsei, un număr de bun augur [2]!

Deși gîtul și obrajii meijinului se uscaseră și mai mult — mai descărnați decît erau, nici nu puteau fi — el arăta totuși mai puțin suferind decît în ziua aceea dogorîtoare de 16 iulie. Are rost să mai repet că i se vedeau oasele prin piele? Starea de spirit îi era excelentă.

Nimeni nu bănuia măcar că cinci zile mai tîrziu avea să fie chinuit de boală.

Totuși, cînd s-a jucat Negru 83, s-a ridicat brusc, ca și cum n-ar mai fi putut aștepta. Toată oboseala îi ieșise la iveală. Cum se făcuse douăsprezece și douăzeci și șapte de minute, era desigur ora pauzei de prînz, pînă atunci însă nu se mai întîmplase ca meijinul să se scoale astfel, de parcă ar fi abandonat.

23

— Atît m-am rugat să nu i se întîmple așa ceva, dar se pare că nu cu destulă convingere, mi-a spus soția lui în dimineața zilei de 5 august. De ce mi-era teamă n-am scăpat, oricîtă grijă am avut, ba dimpotrivă... Acum, nu-mi mai rămîne decît să implor zeii, a mai zis ea.

Deși evit să observ totul, atenția îmi fusese atrasă de meijin ca erou al înfruntării pe care trebuia s-o relatez, și luat prin surprindere de cuvintele soției, omul ce-i stătuse alături atîția ani, n-am știut ce să-i răspund.

Datorită partidei, boala lui cronică de inimă se agravase și, de cîtva timp, se manifesta cu dureri în piept. Despre asta însă, nu suflase o vorbă nimănui.

Cam de pe 2 august, pe față i-a apărut un edem, pe lîngă toate celelalte.

5 august era zi stabilită pentru partidă. S-a hotărît să se joace numai două ore, în cursul dimineții. În prealabil, urma să fie văzut de medic.

— Domnul doctor?..., s-a interesat el, și cînd a aflat că plecase pentru o urgență la Sengokuhara, i-a îndemnat pe ceilalți:

---

[1] învățat de formație chineză (școala «kangaku» și critic dramatic (1823—1909).

[2] aluzie la faptul că numărul 8 este considerat în Japonia număr fast.

— Ei, atunci să începem!

Odată așezat în fața gobanului, bău liniștit ceai fierbinte, ținînd ceașca cu amîndouă mîinile. Apoi își împreună palmele pe genunchi și își îndreptă trunchiul. Avea totuși expresia unui copil gata să izbucnească în plus, căci își scosese în afară buzele strînse puternic, obrajii îi erau tumefiați, pleoapele umflate.

Partida s-a reluat la zece și șaptesprezece minute, aproape de ora stabilită. Și iarăși, ceața de dimineață s-a transformat și azi în ploaie violentă, iar nu după mult, s-a luminat treptat din josul rîului.

S-a deschis mutarea secretă Alb 88, după care Otake 7-dan a jucat Negru 89 la zece și patruzeci și opt de minute. A trecut apoi de douăsprezece, deci cam o oră și jumătate, fără ca meijinul să se decidă pentru Alb 90. A fost cel mai lung timp de gîndire, două ore și șapte minute, în care, cu toate că îl chinuia boala, ținuta i-a rămas fără cusur. Edemul feței i se mai retrăsese. În sfîrșit, se hotărîră să facă pauza de prînz.

Întreruperea obișnuită de o oră a durat două de astă dată și meijinul a fost consultat de doctor.

Ōtake 7-dan s-a plîns și el că are necazuri cu digestia și a înghițit în serie trei feluri de medicamente. A mai luat și unul contra anemiei cerebrale. I se întîmplase deja să leșine și să cadă în timpul unei partide.

— Trebuie să se combine trei condiții, în general, ca să-mi provoace anemia cerebrală: să joc slab, să fiu în criză de timp și să am o stare fizică proastă.

Apoi, à propos de starea meijinului:

— Eu nu țin în special, dar sensei vrea să jucăm neapărat.

După pauza de prînz, înainte de revenirea în camera de joc, s-a hotărît ca Alb 90 să fie mutare în plic.

— Sensei, v-ați obosit foarte mult, i-a spus Ōtake 7-dan.

— Regret că am fost așa de inconstant!

Era neobișnuit ca meijinul să-și ceară scuze. Cu aceasta, partida s-a întrerupt.

— Edemul feții nu mă deranjează, dar mă îngrijorează ce se întîmplă aici, își explică meijinul suferința șefului de departament Kume și celorlalți, arătînd cu mîna o zonă circulară pe piept. Cînd mi se taie respirația, cînd am palpitații, cînd simt durerea ca o gheară... Tare aș vrea să mai fiu tînăr! A început să mă apese vîrsta de pe la cincizeci de ani!

— Cu un asemenea spirit de luptă, ar trebui să puteți învinge anii, a spus Kume.

— Sensei, eu deja îmi simt anii, deși am doar treizeci, a adăugat și Ōtake 7-dan.

— E cam devreme!, a replicat meijinul.

A mai rămas după aceea un timp împreună cu Kume și alți cîțiva în camera alăturată, și și-a amintit cum odinioară, în prima tinerețe, cînd fusese la Kōbe, a văzut pentru prima dată lumini electrice pe vasele de război, cu ocazia unei parăzi navale.

— Spre regretul meu, Biliardul îmi e interzis din cauza bolii. Dar puțin Shogi am voie. Haidem!, a exclamat pe urmă și s-a ridicat rîzînd.

«Puținul» meijinului nu însemna chiar atît de puțin. La noua lui provocare, Kume i-a ripostat:

— Ar fi poate mai bine să jucăm Majong, nu solicită mintea atît!

La prînz, meijinul n-a mîncat decît niște prune uscate și fiertură de orez.

24

Kume, șeful departamentului științific și artistic al ziarului, își făcuse probabil apariția deoarece vestea bolii meijinului ajunsese pînă la Tōkyō. Venise și unul din discipolii acestuia, Maeda Nobuaki 6-dan. Pe 5 august erau de față amîndoi arbitrii, Onoda 6-dan și Iwamoto 6-dan. S-a abătut pe acolo în cursul unei călătorii și Takagi, meijinul de renju, iar Dōi, 8-dan în Shogi, care stătea la Miyanoshita, a venit de asemenea în vizită. Se aflau acolo reprezentanții fiecăruia dintre jocuri.

Datorită lui Kume, meijinul s-a hotărît pentru Majong în loc de Shogi, luîndu-i ca parteneri pe Kume, pe Iwamoto 6-dan și pe ziaristul Sunada. Deși toți trei se purtau foarte prevenitori, se detașa total și se cufunda în lungi perioade de gîndire.

— Dacă iei lucrurile prea în serios, iar ți se va umfla fața, i-a spus îngrijorată soția la ureche, dar el nu avea aerul că aude.

Alături, Takagi Rakusan meijin mă învăța o variantă de Renju, numit și Ugoki gomoku. Takagi meijin, care răspîndea în jurul lui buna dispoziție, nu numai că era expert în tot felul de jocuri, dar concepea cu multă

ingeniozitate și altele noi. Şi cu ocazia asta mi-a vorbit de invenția unui joc numit fata claustrată.

După cină, de asemenea, meijinul a continuat să stea pînă seara tîrziu, la niște partide de Ninuki Renju cu secretarul Yawata și cu jurnalistul Goi.

Maeda 6-dan a schimbat doar cîteva vorbe în cursul zilei cu soția maestrului, după care a părăsit imediat hotelul. Îl avusese pe meijin ca profesor și era cumnat cu Ōtake 7-dan, dar se temea de eventualele interpretări și bîrfe, astfel că a evitat să-i întîlnească pe combatanți. Şi-a amintit poate de zvonurile care circulaseră cu ocazia partidei dintre meijin și Go Seigen 5-dan, conform cărora el, Maeda 6-dan, ar fi descoperit de fapt extraordinara mutare Alb 160.

În dimineața zilei următoare, 6 august, a sosit de la Tōkyō trimis de ziarul Nichinichi doctorul Kawashima, ca să-l consulte pe bătrînul maestru. Doagnosticul a fost închiderea imperfectă a valvei aoertei.

Îndată ce examenul medical a luat sfîrșit, meijinul s-a așezat pe pat și a început un shigi contra lui Onoda 6-dan. Au adoptat sistemul cu generali de argint netransformabili. După aceea, în timp ce privea cum jucau shogi coreean Takagi meijin cu Onoda 6-dan, a spus nerăbdător, sprijinindu-se de kyosoku:

— Haideți să facem un majong!

Dar cum eu nu prea știam, nu erau destui jucători.

— Kume-san...?, a întrebat meijinul.

— Kume-sensei l-a condus pe dl. doctor și a plecat acasă.

— Iwamoto-san...?

— A plecat și el.

— Așa...? A plecat?..., a murmurat meijinul.

Tristețea lui m-a mișcat. M-am întors și eu la Karuizawa.

25

În urma consultării cu reprezentanții ziarului și ai Nihon kiin-ului și conform dorinței meijinului, doctorii Kawashima din Tokyo și Okajima din Miyanoshita, au permis continuarea partidei. Ca să-l mai scutească de oboseală, au cerut însă ca în loc de cinci ore o dată la cinci zile, să se joace numai cîte două ore și jumătate la fiecare trei sau patru zile; pe deasupra, au pretins ca înainte și după fiecare sesiunea să fie văzut de un medic care să-și dea consimțămîntul.

În împrejurările acestea, scurtarea duratei partidei era poate ultimul mijloc de a o încheia și de a-i micșora meijinului suferința. Să stai la hotel într-o stațiune termală două-trei luni pentru o partidă de GO poate părea un lux exorbitant, însă, potrivit termenului de «sistem al conservei», jucătorii erau conservați în GO. Dacă în cele patru zile de pauză ar fi putut să se întoarcă acasă, s-ar fi detașat de partidă, și-ar fi petrecut altfel timpul și s-ar fi destins, dar așa, fiind claustrați în camerele hotelului, nimic nu le schimba starea de spirit. Pentru două-trei zile sau chiar o săptămînă — nici o problemă, însă două sau trei luni era inuman pentru cei șaizeci și cinci de ani ai bătrînului meijin. Cum în ziua de azi «conserva» e un lucru obișnuit, probabil că nici atunci n-o considerase nimeni în mod serios drept o incorectitudine față de un om în vîrstă, obligat să suporte un răstimp atît de lung. Poate că meijinul însuși socotea condițiile exagerate ale partidei ca pe un semn distinctiv al rangului său.

Şi în mai puțin de o lună, s-a prăbușit.

În acel moment, regulile de desfășurare au fost modificate. Pentru Ōtake 7-dan problema devenise foarte gravă. Dacă meijinul nu putea respecta înțelegerea inițială, normal ar fi fost să abandoneze. Desigur, n-a spus așa ceva, totuși din cînd în cînd se plîngea:

— Nu mă pot odihni suficient doar în trei zile! În două ore și jumătate nu-mi intru în ritm!

Cu toate concesiile făcute, avînd un adversar vîrstnic și bolnav, se simțea pus într-o situație delicată.

— M-ar deranja să aud pe urmă că l-am obligat pe sensei să joace în starea în care e... Deși eu nu vreau, el insistă, dar lumea care nu știe asta o să-și închipuie cu totul altceva. Pe deasupra, tot eu o să fiu învinuit dacă i se înrăutățește boala din cauza continuării partidei. Ar fi teribil — o pată în istoria GO-ului, pe care n-aș putea-o spăla în vecii vecilor! N-ar fi mai omenește ca sensei să se odihnească întîi și de abia după aceea să reluăm?

Dorea să se înțeleagă astfel cît de greu îi venea să lupte cu un adversar vizibil suferind. Nu i-ar fi plăcut să se susțină că a profitat

în starea acestuia în caz că ar fi cîștigat, iar dacă ar fi pierdut, ar fi fost și mai penibil. Rezultatul încă nu se putea prevedea limpede. Aflat în fața gobanului, meijinul uita spontan de boală, iar dezavantajat era mai degrabă tot Ōtake 7-dan, cu toate sforțările lui de a ignora boala adversarului. Bătrînul maestru devenise un adevărat erou de tragedie. Spusele lui, anume că dorința cea mai mare a unui jucător profesionist de go este să continue să joace pînă se prăbușește lîngă goban, apăruseră și în ziare, și lumea considera că și-a sacrificat viața pentru arta sa. Cu toată natura lui nervoasă, Ōtake 7-dan trebuia să lupte fără să-și compătimească partenerul.

Pînă și jurnaliștii specializați în GO afirmau că a obliga un bolnav să joace devine o problemă umanitară. Totuși, ziarul organizator al partidei de adio dorea ca ea să-și urmeze cursul. Seria de articole despre desfășurarea ei cîștigase o popularitate enormă. Și relatările mele avuseseră succes, erau citite pînă și de persoane care nu știau GO. Se găseau și unii care îmi dădeau să înțeleg că meijinul se temea ca în cazul suspendării partidei, să nu piardă suma enormă oferită de ziar, însă presupunerea mi s-a părut hazardată și nedreaptă.

În orice caz, în seara din ajunul sesiunii următoare din 10 august, toți au încercat să-l facă pe Ōtake 7-dan să fie de acord cu reluarea jocului. El însă, avea replică la orice argument, ca un copil dificil, și, încăpățînat cum era, cînd credeai că acceptă, se răzgîndea iar. Cum nici ziariștii sau oficialii de la Nihon kiin nu se arătau prea diplomați, situația se complica. Bun prieten și cunoscător al firii lui Ōtake, Yasunaga Hajime 4-dan, obișnuit să găsească ieșiri în astfel de cazuri, și-a asumat sarcina să-l convingă, dar n-a avut nici un succes.

Seara tîrziu, a sosit și doamna Ōtake de la Hiratsuka, cu copilul în brațe. Nici ea nu și-a putut îndupleca soțul și a izbucnit în plîns. Cu ochii plini de lacrimi, continua să-i spună totuși cu căldură, cu blîndețe, lucruri pline de bun simț, fără să pozeze în femeie înțeleaptă cînd îl dojenea. Priveam cu admirație cum plîngînd, pleda din toată inima.

Tatăl ei avea un ryokan în stațiunea termală Jigokudani, în provincia Shinshu. În lumea GO-ului e faimoasă istoria despre Ōtake 7-dan și, Go Seigen, care se închiseseră acolo ca să pună la punct noi fuseki-uri, iar eu auzisem despre frumusețea doamnei Ōtake încă de pe cînd nu era măritată. Îmi vorbise despre atrăgătoarele surori de la Jigokudani și un tînăr poet ce coborîse pe la han din platoul Shiga.

M-a dezamăgit oarecum, cînd am întîlnit-o la Hakone, aspectul ei de femeie oarecare, dedicată căminului, însă, deși obosită de grijile gospodăriei, cu copilul în brațe și într-o ținută neglijentă, doamna Ōtake își păstra aceeași prospețime ca în satul său de munte. Am simțit imediat blînda ei înțelepciune. Apoi mi-am dat seama că nu mai văzusem un copil la fel de splendid ca cel pe care îl ținea în brațe. La numai opt luni avea o uimitoare prestanță, fiind evident înzestrat cu spiritul de luptător al tatălui. Pielea îi era albă și proaspătă.

Și acum, la doisprezece-treisprezece ani distanță, doamna Ōtake îmi vorbește despre copilul de altădată astfel:

— Pe el ați binevoit să-l lăudați...

Și îi reamintește deseori adolescentului:

— Nu te-a lăudat Uragami-sensei în ziar, cînd erai mic?...

Rugămințile soției sale, cu lacrimi în ochi și cu copilul în brațe, au înfrînt împotrivirea lui Ōtake 7-dan. Era devotat familiei.

Dar, deși acceptase să continue, s-a zbuciumat toată noaptea fără somn, iar în zori, pe la cinci sau șase, se plimba de colo-colo cu pași mari, pe verandă. S-a lungit apoi pe o canapea din hall-ul de la intrare — se-mbrăcase devreme într-un kimono cu însemnele familiei — și stătea așa, cu un aer ușor îmbufnat.

26

Starea sănătății meijinului a rămas neschimbată și la începutul zilei de 10, așa că doctorul a permis continuarea partidei. Obrajii îi erau totuși destul de inflamați, iar slăbiciunea lui îți sărea în ochi. Întrebat încă de dimineață unde dorește să joace, în clădirea principală sau în pavilionul izolat, a răspuns că nu mai poate să se deplaseze, dar fiindcă Ōtake 7-dan se plînsese înainte că în clădirea principală îi deranjează zgomotul cascadei, să aleagă el. Cascada era artificială și robinetul i-a fost închis. S-a decis ca sesiunea să se țină totuși în clădirea prin-

cipală, dar auzind cuvintele meijinului, am fost cuprins de o amărăciune vecină cu furia.

Odată cufundat în partidă, bătrînul maestru uita cu totul de sine și, fără alte toane, se lăsa complet în grija organizatorilor. Chiar și atunci cînd datorită bolii sale se iveau dificultăți în privința evoluției partidei, lua un aer absent, ca și cum ar fi fost vorba de altcineva.

În noaptea spre 10 august a fost o lună strălucitoare, iar dimineața un soare puternic, umbrele erau clar conturate, norii albi și luminoși — cu adevărat o vreme de miez de vară, pentru prima dată în cursul acestei partide. Arborele nemu își întinsese frunzele peste tot. Șnurul de la haori-ul lui Ōtake 7-dan atrăgea cu albul său privirile.

— Ce bine că s-a îndreptat vremea!, a exclamat soția meijinului, dar arăta foarte trasă la față. Doamna Ōtake, și ea, din cauza nesomnului n-avea pic de sînge în obraji. Pe chipurile răvășite, în ochii celor două femei, se reflecta neliniștea, căci îngrijorate pentru soții lor își pierduseră orice urmă de calm. Egoismul fiecăreia ieșise atunci complet la lumină.

Cum soarele își revărsa din plin razele, silueta sumbră a meijinului aflat în cameră și pe care îl vedeam în contra-lumină, îmi apărea și mai întunecată. Cei prezenți își țineau capetele plecate, neîndrăznind să-l privească. Chiar și Ōtake 7-dan, care glumea mai tot timpul, acum nu scotea o vorbă.

Trebuia oare să joace pînă la ultima limită? — și ce este GO-ul la urma urmei? — mă întrebam eu, suferind pentru meijin. Mi-am adus aminte că puțin înaintea morții, Naoki Sanjugo [1] scrisese într-un straniu ego-roman, «dacă afirmi că n-are valoare, nu are cîtuși de puțin, iar dacă spui că are, atunci are o valoare absolută». Naoki, jucîndu-se cu o bufniță, a întrebat-o: «Nu te simți singură?» și bufnița a făcut bucățele cu ciocul ziarul de pe masă, unde se vorbea chiar despre partida de concurs dintre Honinbō meijin și Go Seigen, întreruptă din cauza îmbolnăvirii meijinului. Gîndindu-se la fascinația ieșită din comun a GO-ului, la puritatea sa, Naoki cîntărește valoarea propriei sale literaturi destinate publicului larg, dar, comentează el: «... m-am săturat încetul cu încetul de toate astea. Pînă diseară la 9 trebuie să scriu treizeci de pagini de manuscris și e deja trecut de 4 după-masa. Totuși, nu știu cum, am început să mă simt bine. Am și eu dreptul să mă joc o zi întreagă cu o bufniță. În loc să lucrez pentru mine, nu m-am dedicat eu în întregime ziaristicii? Și nu mă tratează ea atît de necruțător?» Naoki a murit surmenat din cauza scrisului. Datorită lui am aflat de Honinbō meijin și de Go seigen.

Cu puțin înaintea sfîrșitului, Naoki părea un spectru, iar acum meijinul aflat în fața mea arăta la fel.

S-a avansat însă cu nouă mutări și în ziua asta. În timp ce Ōtake 7-dan se gîndea la Negru 99, s-a făcut ora stabilită pentru mutarea în plic, douăsprezece și jumătate, iar meijinul a părăsit gobanul, lăsîndu-și singur partenerul. I s-a putut auzi pentru prima dată vocea într-o discuție amicală:

— Pe vremuri, cînd eram discipol, nu se prea găseau țigări și fumam pipă, spunea în timp ce trăgea agale din țigară. Se întîmpla uneori să ne-o umplem cu scame de bumbac. Poți fi mulțumit chiar și așa...

O boare răcoroasă a pătruns înăuntru. Deoarece maestrul nu era de față, Ōtake și-a scos haori-ul subțire de mătase și a continuat să se gîndească.

Sesiunea odată terminată, meijinul s-a dus în camera lui și imediat a început să joace iarăși Shōgi cu Onoda 6-dan, spre uimirea tuturor. Iar după Shōgi a trecut la Majong, din cîte am auzit.

Mă simțeam prea deprimat ca să mai pot rămîne acolo, așa că am fugit la ryokan-ul Fukujurō din Tōnosawa, unde mi-am scris articolul. A doua zi, m-am întors la căsuța mea de munte din Karuizawa.

27

Meijinul era de-a dreptul ahtiat după jocuri. Ros cum era de boală și lipsit de alte distracții, nu avea altă cale de a-și scoate partida din minte, de a se detașa de GO, deși faptul că se închidea mereu în cameră îi înrăutățea starea. Nu ieșea nici măcar să se plimbe.

În general, profesioniștii GO-ului sînt amatori și de alte jocuri, dar el avea o atitudine

[1] romancier (1891—1934), reprezentant important al curentului taishu shosetsu (romane pentru publicul larg).

diferită. Juca fără degajare, lipsit de moderație. Răbdarea îi era nemărginită, ieșită din comun. Zi după zi, seară de seară, nu făcea nici o pauză. Nu părea că ar fi fost vorba de un simplu amuzament sau de un mod de a-și omorî plictiseala; era ca și cum ar fi fost posedat de un sinistru demon al jocurilor. Deoarece chiar și la Majong sau la Biliard, la fel ca la GO, trecea hotarul uitării de sine. reușea să-și scoată din sărite adversarii; se poate afirma totuși că atitudinea lui era autentică, pură. Nu se cufunda în gînduri ca oricine, ci se pierdea undeva, în depărtări.

Chiar și în timpul scurt dintre încheierea sesiunii și cină, a vrut iar să joace. Și nici nu-și terminase de băut sake-ul de seară arbitrul Iwamoto 6-dan, că a și venit nerăbdător aă-l cheme.

În prima zi de joc de la Hakone, după întrerupere,Ōtake 7-dan s-a retras în camera lui și i-a cerut servitoarei:

— Adu-mi un goban, dacă aveți!, după care s-a auzit zgomotul pietrelor, ca și cum ar fi analizat evoluția partidei.

Meijinul, însă, și-a schimbat hainele cu un yukata, și-a făcut apariția în camera organizatorilor și m-a înfrînt cu ușurință în cincișase runde de niuki renju.

— Ninuki e prea ușor, nu-i așa de interesant. Să trecem la Shogi! E unul în camera dumneavoastră, Uragami-san, ne-a propus apoi și a luat-o degajat înainte.

Partida începută cu Iwamoto 6-dan, cu handicap de un hisha [1], a fost întreruptă de cină. Așezat turcește și lovindu-se cu palmele peste coapsele goale, acesta, amețit de-a binelea, a pierdut în fața meijinului.

Și după masa de seară, din camera lui Otake 7-dan a mai răsunat o vreme zgomotul pietrelor de GO dar peste puțin a coborît și el și ne-a făcut praf, pe jurnalistul Sunada și pe mine, la o partidă de Shōgi cu handicap de un hisha.

— Aj, nu-i politicos din partea mea, însă la Shogi îmi vine așa, să cînt. De fapt îmi place mult jocul ăsta! De ce am ajuns profesionist de GO și nu de Shōgi, tot nu-mi dau seama, oricît m-aș gîndi. Doar l-am învățat cu mult înaintea GO-ului. Cred că pe la patru ani. Și dacă l-am învățat înainte, cum de nu-l joc mai bine?...

Și își presăra foarte vesel vorbele cu cîntecele pentru copii, cu cîntece populare, cu glumele lui caracteristice.

— Ōtake-san e cel mai tare din Nihon kiin la Shogi, a remarcat meijinul.

— Oare? Sensei, și dumneavoastră sînteți tare..., i-a replicat Ōtake 7-dan. În tot Nihon kiin-ul nu e nimeni cu 1-dan la Shogi. Iar la renju îmi sînteți superior. Eu nu știu nici joseki-urile, mă descurc cum pot... Dumneavoastră jucați cam la nivel de 3-dan.

— Posibil, dar nu fac față nici unui profesionist de 1-dan. Profesioniștii sînt puternici.

— Dar Kimura, meijinul de Shōgi, cum e la GO?

— E aproape de 1-dan. Se pare că a progresat în ultimul timp!

Ōtake 7-dan fredona mai departe, jucînd la egalitate cu meijinul. Acesta a început și el să cînte — fapt cu totul ieșit din comun. Tocmai pusese pe tablă un hisha și îl transformase, și părea în ușor avantaj.

Într-o vreme, era bine dispus și la Shōgi, dar de cînd îl încerca boala, chiar și în cazul cînd era vorba de o distracție avea un aer întunecat. Pînă și după sesiunea din 10 august, n-a răbdat să nu joace iarăși — parcă stăpînit de forțe demonice.

Următoarea zi de partidă era 14 august. Dar cum slăbiciunea meijinului devenise evidentă și suferința i se agravase, doctorul i-a interzis să mai continue, iar organizatorii au fost de aceeași părere, așa că reprezentanții ziarului s-au resemnat. Au hotărît să joace o singură mutare, apoi partida să se întrerupă un timp.

Cînd cei doi jucători își ocupă locurile la începutul sesiunii, întîi își iau goke-ul de pe goban și îl așază în fața genunchilor. Pentru meijin, goke-ul părea foarte greu. Pe urmă se reface situația partidei de dinainte de întrerupere. Pe rînd, cei doi reiau mutările în ordine. La început, meijinul dădea impresia că pietrele sînt gata-gata să-i cadă dintre degete, dar căpătă treptat forță și sunetul așezării lor pe goban deveni puternic.

S-a gîndit treizeci și trei de minute, fără să facă nici o mișcare. Era Alb 100, mutarea secretă la care trebuia să se întrerupă partida.

— Pot să mai joc puțin, a spus el totuși. I se schimbase dispoziția, probabil. Descumpăniți, organizatorii s-au consultat. Dar

[1] una din cele două piese de forță maximă la Shōgi.

înțelegerea fiind înțelegere, au decis să se pună punct cu acea mutare.

— Atunci..., murmură meijinul și, chiar după ce sigilă plicul cu Alb 100, continuă să privească spre goban.

— Sensei, vă mulțumesc pentru îndelungata dumneavoastră bunăvoință. Vă rog să aveți grijă de dumneavoastră..., i s-a adresat ceremonios Ōtake 7-dan. Meijinul n-a scos decît un scurt «Mda», astfel că soția a fost nevoită să răspundă în locul lui.

— Fix o sută de mutări... În cîte sesiuni?, a întrebat-o Ōtake 7-dan pe tînăra care nota partida. În zece?... Două la Tōkyō, opt la Hakone? În medie zece mutări pe zi!

Ceva mai încolo, cînd m-am dus în camera meijinului să-mi iau rămas bun pe durata despărțirii, l-am găsit privind pierdut spre cerul de deasupra grădinii.

De la ryokan-ul din Hakone urma să plece imediat la spitalul Sf. Luca din Tsukiji [1], dar timp de două-trei zile nu se putea încă urca în nici un mijloc de transport.

28

Din cauza partidei, făceam naveta între Hakone și Karuizawa, unde familia mea se mutase de la sfîrșitul lunii iulie. Deoarece drumul într-un sens dura șapte ore, trebuia să plec de la cabana în care locuiam, în ajunul sesiunilor. La întreruperea jocului se lăsa deja seara, așa că la întoarcere eram nevoit să înnoptez la Hakone sau la Tōkyō. Asta însemna în total trei zile. Și cum se juca o dată la cinci zile, trebuia să plec iar la două zile după ce ajungeam acasă. De fiecare dată îmi scriam comentariul pentru ziar pe fundalul exasperant al verii aceleia ploioase. Cea mai bună soluție părea a fi să trag la hotelul unde se juca partida, dar la sfîrșitul fiecărei sesiuni mîncam la repezeală și mă grăbeam să mă întorc acasă.

Stînd împreună cu meijinul și cu Ōtake 7-dan în același ryokan, mi-ar fi venit greu să scriu despre ei. Chiar dacă rămîneam la Hakone, mergeam de la Miyanoshita la Tonosawa și înnoptam acolo. Era oricum foarte jenant cînd îi întîlneam la sesiunea următoare. Deoarece partida fusese organizată chiar de ziar, ca să stîrnesc interesul cititorilor, îmi permiteam să tratez lucrurile ceva mai liber. Cum era de așteptat ca amatorii să nu poată înțelege GO-ul profesioniștilor de nivel foarte ridicat, pentru seria de șaizeci-șaptezeci de articole cît însemna partida, m-am concentrat asupra prezentării celor doi adversari, schițînd atitudini sau gesturi. Decît să urmăresc evoluția partidei, mă uitam mai degrabă la cei ce o jucau. Ei erau seniorii; organizatorii și ziariștii — supușii lor. Ca să pot scrie mai departe cu considerația cuvenită despre o partidă pe care eu însumi nu o înțelegeam prea bine, nu-mi rămînea decît să-mi manifest în cel mai înalt grad prețuirea față de cei doi adversari. Faptul că, dincolo de interesul pentru înfruntare, simțeam că aceasta e una din Căile artei, venea de acolo că îl urmărisem pe meijin uitînd complet de mine însumi.

În ziua în care partida s-a întrerupt în cele din urmă datorită bolii acestuia, m-am întors la Karuizawa foarte deprimat. În gara Ueno îmi puneam tocmai valiza în plasa de bagaje, cînd, de pe un scaun aflat la cinci-șase rînduri mai încolo, s-a ridicat și a venit spre mine un străin înalt:

— Acela e un goban?

— Exact, ați observat bine.

— Am și eu unul. E o invenție minunată!

Pe gobanul metalic, pietrele erau reținute magnetic, ceea ce oferea posibilitatea să se joace perfect chiar și în tren. O dată capacul pus, nu-ți mai dădeai seama ce este. Il puteam purta cu mine fără probleme.

— Dacă am face o partidă? GO-ul e atît de interesant și de plăcut!, a spus străinul în japoneză și imediat a așezat gobanul pe genunchii lui, care, fiind mai înalți decît ai mei, permiteau să se joace mai bine.

— Sînt 13-kyū, a precizat el, de parcă ar fi calculat. Era un american.

Pentru început i-am dat șase pietre handicap. Mi-a povestit că luase lecții la Nihon kiin și că jucase cu japonezi cunoscuți. Avea un stil îngrijit, dar muta repede, fără o participare reală. Primea înfrîngerea cît se poate de calm, detașîndu-se de ea cu nonșalanță partidă după partidă, cu aerul că a încerca să învingi la un asemenea divertisment e un efort cu totul inutil. Începea bine partidele și ocupa poziții splendide, conform unor structuri gîndite, totuși îi lipsea complet spiritul combativ. Modul lui de a se

---

[1] cartier în Tōkyō

prăbuși fără replică, de a ceda fără împotrivire, atunci cînd îl presam puțin sau îl atacam pe neașteptate, îmi sugera un colos cu picioare slabe răsturnat cu un sukuinage[1]; mă făcea să mă întreb, cu un sentiment neplăcut, dacă procedez oare bine. Făcînd abstracție de nivelul tehnic, nu opunea nici o rezistență. Nu avea pic de competitivitate. Oricît ar fi de slab la GO, un japonez pune totul în GO, nu renunță atît de ușor. Îi lipsea fermitatea necesară Go-ului. Mi se părea nefiresc — și simțeam că am de a face cu un popor total diferit.

Am continuat așa peste patru ore, de la Ueno pînă la Karuizawa. Nu se descuraja deloc, ori de cîte ori pierdea — mereu cu aceeași atitudine jovială, de parcă eu aș fi fost învinsul. Față de atîta slăbiciune candidă și docilă, aveam impresia că sînt de-a dreptul sadic.

Atrași probabil de spectacolul rar pentru ei — un străin care joacă GO — vreo cinci călători s-au adunat în jurul nostru. Deși pe mine mă deranja întrucîtva prezența lor, americanul, cu tot modul lui umilitor de a pierde, nu se sinchisea cîtuși de puțin. Îmi dădea impresia cuiva care s-ar fi certat într-o limbă străină, pe care abia începuse s-o învețe după cărți de gramatică. Poate că nu lua în considerație decît aspectul ludic, dar oricum, era evident că faptul de a juca împotriva unui japonez îl dezorienta complet. Mă întrebam chiar, dacă nu cumva GO-ul nu este nepotrivit pentru occidentali. La Hakone se discutase mult că în Germania doctorului Düball erau deja cinci mii de amatori și că GO-ul începuse să se răspîndească pînă și în America. E poate hazardat să iau ca exemplu un american începător, dar se poate spune că, în general, modul cum îl practică apusenii e deficitar în kiai[2]. În Japonia, GO-ul a depășit noțiunea de joc, de divertisment, pentru a deveni o Cale și o artă. Venind din vremuri străvechi, curg în el misterul și înaltele calități ale Orientului.

Chiar și numele de Honinbō Shusai meijin fusese preluat după cel al unui pavilion al templului Jakko din Kyoto, Shusai meijin însuși devenise bonz și, la a 300-a comemorare a întemeietorului familiei, Honinbō Sansja[3], cu numele de călugăr Nikkai, primise și el numele budist Nichion. În timp ce jucam cu americanul, am simțit că la el în țară nu exista o tradiție a GO-ului.

Fiindcă a venit vorba de tradiție, Go-ul a fost adus din China. Dar în Japonia s-a dezvoltat el cu adevărat. Arta GO-ului din China, nici cea de azi, nici cea de acum trei sute de ani nu se poate compara cu cea de aici. Evoluția și profunzimea sa se datorează japonezilor. Spre deosebire de multe alte arte introduse odinioară din China și care s-au dezvoltat splendid și acolo, GO-ul a cunoscut o înflorire deplină doar în Japonia, mai ales că, în ultimele secole s-a bucurat de protecția bakufu[4]-ului de la Edo. Transmis cu o mie de ani în urmă, substanța sa nu a putut fi îndelung îmbogățită. În China este socotit un amuzament al spiritelor superioare, impregnat de o desăvîrșită eleganță, și se consideră că cele trei sute șaizeci și una de intersecții cuprind legile universului, naturii și ale existenței, dar sensul acestei înțelepciuni s-a transfigurat în Japonia. Faptul că spiritul japonez depășește simpla imitație, împrumutul din străinătate, apare limpede în cazul GO-ului.

Cred că nici un alt popor nu are un joc ca acesta sau ca Shōgi-ul, divertisment intelectual și înfruntare totodată. Nu s-a mai pomenit undeva ca timpul de gîndire pentru o singură partidă să fie de optzeci de ore, pe durata a trei luni. Să se fi adîncit oare GO-ul, asemeni teatrului nō sau ceremoniei ceaiului, în misterioasa tradiție a Japoniei?

La Hakone am ascultat povestirile lui Shūsai meijin despre călătoriile sale în China — mai ales unde, cu cine și cu ce handicap jucase — și fiindcă îmi închipuiam că GO-ul chinezesc e destul de puternic, l-am întrebat:

— Atunci, jucătorii buni din China sînt cam la același nivel cu amatorii tari din Japonia, nu?

— Da, probabil că da. Acolo sînt puțin mai slabi, cam ca amatorii de la noi. Asta, pentru că în China nu există profesioniști...

— Deci, amatorii sînt aproximativ de aceeași forță în China și Japonia și dacă și la ei s-ar forma profesioniști, ca aici, n-ar avea și aceștia aptitudinile necesare?

[1] tehnică de proiectare folosită în sumo și judo.
[2] concentrare a spiritului în unitate cu trupul, ducînd la o amplificare a forței și a hotărîrii.
[3] a trăit între anii 1558—1623.
[4] guvern militar în fruntea căruia se afla shogun-ul.

— Presupun că le-ar avea!

— Există, așadar, o perspectivă...

— Da, și încă una destul de apropiată... Au foarte mulți jucători. Pe deasupra, făceau și multe pariuri!

— Au deci aptitudinile și temperamentul necesare GO-ului.

— Desigur. Pentru că dintre ei a răsărit cineva precum Go Seigen!

Intenționam să-l vizitez pe Go Seigen cît mai repede. Țineam să văd, ca un element în plus la relatările mele, condițiile în care comenta el partida, pe măsură ce o urmărea în detaliu.

Faptul că talentul acesta de excepție, născut în China, trăia la noi în țară, era un adevărat dar al sorții. Înzestrarea lui GO 6-dan a ieșit la lumină numai după venirea sa în Japonia. Din cele mai vechi timpuri, nu sînt puțini chinezii care, excelînd în una din arte, au fost respectați în Japonia. GO 6-dan este un strălucit exemplu contemporan. Geniul care în China s-ar fi oprit din dezvoltare, în Japonia a fost bine primit, crescut, protejat și sprijinit. L-a descoperit de fapt un jucător profesionist japonez în călătorie prin China. Încă de cînd se afla acolo, tînărul studiase după tratatele noastre de GO. Simțeam că înțelepciunea GO-ului chinez, mai veche chiar decît cea japoneză, se concentrase radiind în acest tînăr. Izvorul viu de lumină rămînea însă în urma lui cufundat adînc în noroi. Go avea un talent înnăscut. Dar dacă nu s-ar fi ivit ocazia favorabilă de a și-l dezvolta din copilărie, nu s-ar mai fi perfecționat și ar fi rămas necunoscut. Chiar în Japonia de azi, sînt poate nu puține talentele la GO care se pierd la scurt timp după ce înmuguresc. Fie că e vorba de indivizi, fie de națiuni întregi, așa se întîmplă de obicei cu harul omenesc. De multe ori, înțelepciunea unor popoare a strălucit o vreme în trecut pentru a se stinge apoi, tot așa cum cea a altora a rămas ascunsă pînă acum, dar va ieși la lumină în viitor.

29

Go Sigen 6-dan se afla într-un sanatoriu de la Fujimi, situat în zonă de podiș. După fiecare sesiune de la Hakone, jurnalistul Sunada se ducea la Fujimi și își nota comentariile lui, pe care eu le inseram apoi în mod adecvat în relatarea mea. Ziarul îl alesese pe el să comenteze partida, deoarece Ōtake 7-dan și GO 6-dan erau două autorități proeminente din rîndurile tinerilor profesioniști activi, egali în forță de joc și în popularitate.

Datorită faptului că jucase excesiv de mult, GO 6-dan se îmbolnăvise. În plus, îl deprima războiul dintre China și Japonia. După cum scrisese într-un eseu, dorea să se facă pace cît mai repede și să se poată plimba cu barca împreună cu oamenii de gust chinezi și japonezi pe lacul Tài [1], cel plin de peisaje pitorești. Pe patul lui de boală din sanatoriu citea cărți clasice chinezești, ca «Shūjing» (Cartea edictelor), «Schénxian tongjian» (Oglinda nemuritorilor) sau «Luzū quānshū» (Cărțile despre zeul Lüzu). Se naturalizase japonez în anul 11 Shōwa (1936), sub numele de Kure Izumi.

Cînd m-am întors de la Hakone la Karuizawa, cu toate că școlile erau în vacanță, chiar și în această stațiune internațională de vară se găseau grupuri de studenți veniți pentru pregătire militară și răsunau împușcături. Vreo douăzeci de cunoscuți și prieteni de ai mei din cercurile literare luau parte la atacul dat de forțele terestre și navale la Hànkōu. Am reușit să mă eschivez de la asta. Rămas acasă, scriam în relatările asupra partidei că, din cele mai vechi timpuri, GO-ul a avut numeroși adepți în vremuri de război, nu puține fiind povestirile cu samurai care îl jucau în taberele militare, și că este un simbol adecvat pentru budō-ul japonez armonizat cu esența artelor și cu elevarea personalității.

Pe 18 august l-am invitat pe ziaristul Sunada la Karuizawa și de la Komoro am luat un tren de pe linia Koumi. Unul din călători povestea că pe platoul de la poalele vîrfului Yatsugatake ieșeau noaptea nenumărate ființe în genul miriapodului și, căutînd răcoarea, se urcau pe șine, iar roțile trenurilor le călcau și alunecau ca pe ulei. În seara aceea am tras la Saginoyu din stațiunea termală Kamisuwa, iar a doua zi de dimineață ne-am dus la sanatoriul din Fujimi.

Camera lui Go Seigen se afla la etaj, deasupra hall-ului de la intrare și avea două tatami-uri într-un colț. Go 6-dan a așezat o

[1] lac foarte mare, presărat cu insule, situat la vest de Shanhăi.

perniță pe un suport pliabil de lemn și peste ea a pus un mic goban de scîndură, apoi ne-a comentat partida cu ajutorul unor pietre la fel de mici.

În anul 7 Shōwa (1932), împreună cu Naōki Sanjūgo, îl văzusem pe Go Seigen care juca cu două pietre handicap contra meijinului la Dankōen în Itō. Atunci, înainte cu șase ani, purta un kimono bleumarin cu puncte albe și mîinile lui cu degete lungi, pielea fină a gîtului, mă îndemnau să mă gîndesc la calitățile unei adolescente plină de noblețe, dar acum i se adăugase distincția unui tînăr bonz aristocrat. Forma urechilor și a capului îl făceau să aibă o înfățișare rafinată și cu greu s-ar mai fi găsit cineva care să lase într-o asemenea măsură impresia de netăgăduit a unui geniu.

Go 6-dan ne dădea explicațiile necesare fără nici o ezitare, însă, din cînd în cînd, cădea pe gînduri cu obrajii sprijiniți în palme. Frunzele castanului de la fereastră s-au umezit treptat de ploaie. L-am întrebat ce crede despre partidă.

— Mda, ...e strînsă. Cred că e extrem de strînsă.

Nu era de așteptat ca ceilalți jucători profesioniști să emită previziuni hazardate despre o partidă întreruptă în faza de mijloc, și cu atît mai mult despre una a meijinului. Eu doream totuși mai degrabă o părere care să plece de la aprecierea stilului și manierei de joc ale celor doi adversari, să o interpreteze ca operă de artă.

— E o partidă splendidă, a zis Go Seigen. Cu alte cuvinte, deoarece e atît de importantă, amîndoi sînt cît se poate de atenți și joacă solid. N-au făcut nici cea mai mică greșeală — și asta e ceva rar! Mi se pare o partidă admirabilă!

— Daa?..., am mormăit, nu prea mulțumit. Că negrul a jucat solid ne dăm seama chiar și noi, dar același lucru e valabil și pentru alb?

— Sigur, și meijinul joacă tot așa. Dacă adversarul procedează așa și tu nu-i răspunzi la fel, pînă la sfîrșit poziția ți se prăbușește. Cum timp a rămas din belșug, iar partida contează atît de mult...

Era o părere superficială și inofensivă, altceva decît aș fi dorit. Poate că în situația asta echilibrată ar fi fost prea îndrăzneț să emită aprecieri. Eu însă, foarte impresionat de această partidă pe care o urmărisem pînă cînd meijinul a căzut bolnav, speram să aud un comentariu referitor la spiritul ei.

Într-un han din apropiere se afla pentru tratament Saitō Ryūtarō de la revista «Bungei shunjū», așa că la întoarcere am trecut pe la el. Ne-a spus că pînă de curînd stătuse în camera cînd toți dormeau, se auzea sunetul pietrelor de GO. Era extraordinar!

Și cînd ne-a condus la plecare, Saitō i-a lăudat și manierele perfecte.

Imediat după partida de adio, am fost invitat cu Go 6-dan la stațiunea termală Shimogamo de lîngă Minami Izu, unde el mi-a povestit despre visele lui cu GO în care spunea că descoperă uneori mutări excelente. După ce se trezea, își amintea parțial configurația pietrelor.

— Adesea cînd joc am impresia că am mai văzut undeva aceeași poziție. Mă întreb dacă nu cumva visînd!

De cele mai multe ori îl avea ca partener în vis pe Ōtake 7-dan.

30

Am auzit că meijinul, înainte de a intra în spitalul Sf. Luca, ar fi zis:

— Chiar dacă partida se întrerupe un timp din cauza bolii mele, mi-ar displace ca diverse persoane să se ocupe de ea și să-și dea la întîmplare cu părerea ba că albul stă mai bine, ba că negrul...

Era o atitudine în stilul lui de atunci, dar probabil, în desfășurarea bătăliei apar și unele curente pe care nu le sesizează decît cei doi combatanți.

Se pare că în vremea aceea, meijinul nutrea speranțe față de situația dată. După partidă, a lăsat o dată să-i scape pe neașteptate față de mine și de ziaristul Goi de la «Nichinichi»:

— Cînd am intrat în spital nu consideram că albul stă rău. Nu că lucrurile nu mi s-ar fi părut puțin cam nebuloase, dar nu-mi închipuiam deloc că aș pierde!

Negru 99, un nozoki în fața formației albe din centru, și conexiunea Alb 100 fuseseră ultimele mutări înaintea internării sale. Meijinul, într-o analiză ulterioară, a fost de părere că dacă n-ar fi conectat, ci ar fi presat piesele negre de pe latura dreaptă, protejînd astfel teritoriul alb contra invaziei, «probabil că negrul nu și-ar mai fi permis să fie atît de optimist». În plus, cu Alb 48,

reușise să ocupe un hoshi pe latura inferioară și «să se instaleze pe muntele Tenno[1] «al fuseki-ului, și «trebuia admis că albul n-avea de ce să fie nemulțumiți de structura sa», astfel că bătrînul maestru, chiar într-o fază timpurie, putea să aibă «destule speranțe». În consecință, «Negru 47, care a permis albului să ocupe muntele Tenno[1], poate fi considerat ca excesiv de solid și, în primul rînd, nu poate evita reproșul de mutare laxă», a comentat el.

Dar Ōtake 7-dan a afirmat în impresiile sale asupra partidei că, dacă n-ar fi jucat solid la mutarea Negru 47, albului i-ar fi rămas acolo resurse, ceea ce i-ar fi displăcut profund. Go Seigen era și el de aceeași părere în analiza lui, și anume că Negru 47 este o mutare fundamentală, care consolidează atsumi-ul negru.

Eu care urmăream desfășurarea partidei, am rămas uimit cînd negrul a conectat solid cu 47, iar albul a ocupat un ōba, hoshi-ul de pe latura de jos. La mutarea negrului am simțit nu atît stilul de joc, cît dîrzenia lui Ōtake 7-dan în partida asta. Modul în care își concentra toate forțele era vizibil în presiunea pe care negrul o exercita cu puternicul zid creat pînă la 47, cu care obliga albul să se tîrască pe linia a treia. Ōtake 7-dan înainta prudent pas cu pas, ca să nu cadă în nici una din cursele adversarului, să nu piardă în nici un caz.

În faza de mijloc a partidei, pe la mutarea Alb 100, cum situația era foarte strînsă sau chiar confuză, negrul ar fi putut fi înfrînt, dar Ōtake 7-dan nu s-a dat bătut, nu s-a resemnat, ci și-a continuat strategia. Avea un atsumi superior și teritorii sigure, pornind de la care putea eroda moyō-ul alb, conform tacticii sale caracteristice.

S-a afirmat că Ōtake 7-dan era o reîncarnare a lui Honinbō Jōwa meijin. Jōwa era considerat reprezentantul numărul unu din toate timpurile al unui GO puternic, ce nu se cantona în jōseki-uri; Shusai meijin fusese de asemenea deseori comparat cu el — juca solid, deschis către luptă, și-și punea adversarul la pămînt prin forță, răsucindu-i mîinile la spate. Avea un stil plin de grandoare și de impetuozitate — practica un GO spectaculos, bogat în momente dificile și răsturnări de situație, de aceea se bucura de popularitate și în rîndurile amatorilor. Aceștia sperau ca în înfruntarea celor doi să poată urmări o partidă splendidă, plină de complicații, cu o succesiune de lupte violente. Așteptările le-au fost înșelate total.

Să se fi datorat oare precauția lui Ōtake 7-dan pericolului de a-l înfrunta pe Shūsai meijin tocmai pe terenul unde acesta era mai puternic? În timp ce îi limita cît mai mult spațiul de manevră și evita să se angajeze în în lupte ample sau variante dificile, se străduia să obțină niște structuri convenabile lui. Deși a cedat albului un oba, și-a consolidat liniștit baza. Mutarea sa fermă nu numai că nu era pasivă, dar trăda chiar o profundă forță constructivă. Emana din ea încrederea în sine. Atitudinea de continuă prudență ascundea o forță debordantă și, de aceea, urmărindu-și atacurile violente atît de caracteristice, nu reușea să nu se dezlănțuie uneori.

Oricît de circumspect s-ar fi dovedit Ōtake 7-dan, în cursul partidei trebuia să se ivească la un moment dat ocazia ca meijinul să provoace o luptă dură. Chiar de la început, albul și-a arătat în două colțuri stilul de joc preferat, tendința de dezvoltare pe spații mari. În colțul din stînga sus, unde negrul intrase la san-san ca răspuns la mokuhazushi-ul alb, meijinul — la vîrsta lui de șaizeci și cinci de ani, la ultima partidă oficială! — a creat o nouă variantă. După cum era de așteptat, nu după mult, din colțul acela a luat naștere un vîrtej. Dacă a avut intenția să complice acolo jocul, a reușit. Desigur, întrucît miza înfruntării era atît de importantă, probabil că și meijinul prefera ciocnirilor confuze cu variante întortochiate căile mai simple, mai clare. În continuare, pînă spre mijlocul partidei, a început treptat să accepte în mare măsură stilul de joc al negrului. Și cu toate că Ōtake 7-dan lupta oarecum de unul singur, s-a ajuns de la sine la o situație foarte echilibrată.

De bună seamă, modul de a juca al negrului ducea inevitabil la un rezultat strîns și se pare că Ōtake 7-dan încerca să-și asigure măcar un punct avans, dar unii au văzut aici un succes al albului. Meijinul nu s-a folosit de mijloace deosebite, nici n-a profitat de vreo mutare slabă a adversarului.

---

[1] înălțime cu importanță strategică de lîngă Kyoto, de unde se putea controla din punct de vedere militar accesul în vechea capitală.

Felul în care, în fața puternicei presiuni a negrului, își dispunea pietrele precum curgerea unei ape, ca plutirea unor nori, și își desena liniștit moyō-ul alb de pe latura inferioară, așa încît, pe nesimțite, se ajungea la o partidă subtilă, însemna oare apogeul maturității lui? Forța de joc nici nu-i scăzuse o dată cu vîrsta, nici nu fusese afectată de boală.

31

După ieșirea din spitalul Sf. Luca, la întoarcerea în casa lui din Setagaya [1], din cartierul Unane, Honinbō Shusai meijin a remarcat:

— Dacă stau să mă gîndesc, sînt cam optzeci de zile de cînd am plecat de aici pe 8 iulie. Am lipsit, deci, din vară pînă-n toamnă!...

În aceeași zi, a ieșit prin cartierele din împrejurimi, prima plimbare mai lungă în ultimele două luni. În spital stătuse mereu culcat și îi slăbiseră picioarele. După două săptămîni.însă, a fost iar în stare să se așeze corect în seiza [2].

— De cincizeci de ani sînt obișnuit cu poziția asta. Nici nu puteam altfel, dar în spital am stat numai în pat și, odată întors acasă, neavînd încotro, cînd mîncam m-am așezam turcește, cu genunchii acoperiți de fața de masă. Îmi întindeam, mai bine zis, picioarele numai piele și os. Nu mi s-a mai întîmplat niciodată așa ceva! Fiindcă ar fi grav să nu pot sta perioade mai lungi în seiza pînă la reluarea jocului, fac eforturi și mă exersez, dar încă nu-i de ajuns...

A venit și sezonul curselor de cai, care îi plăceau mult, dar cum o ducea cam prost cu inima, meijinul devenise mai precaut. Cu toate acestea, la un moment dat, n-a mai rezistat:

— Cum era și un bun exercițiu pentru picioare, m-am dus pînă la Fuchū. Uitîndu-mă la curse, m-am simțit înviorat și o forță stranie a început să clocotească în mine, am simțit că «pot să joc». Întors acasă, inima îmi slăbise însă și eram frînt de oboseală. Am fost totuși de două ori la hipodrom și, deoarece nimic nu mă mai împiedică să joc GO, azi am hotărît să începem în jur de 18!

Declarația lui a fost notată de ziaristul Kurosaki de la Tōkyō Nichinichi. Acel «azi» însemna 9 noiembrie. Întreruptă la Hakone pe 14 august, partida de adio s-a reluat la exact trei luni de atunci. Deoarece iarna era deja aproape, ca loc de desfășurare a fost ales Dankōen din Itō. Meijinul și soția, împreună cu discipolul său Murashima 5-dan și cu secretarul Yawata de la Nihon kiin, au sosit la Dankōen cu trei zile înainte de reîncepere, pe 15 noiembrie. Ōtake 7-dan a ajuns pe 16.

La Itō, colina Mikan splendid, iar mandarinii vărateci și portocalii sălbateci de pe malul mării căpătaseră o nuanță galbenă. Pe 15 a fost cam frig și înnorat, iar a doua zi a burat și la radio s-a anunțat ninsoare în multe locuri din țară. Dar pe 17, atmosfera în Itō era blîndă, ca într-o zi de primăvară. Meijinul a ieșit să facă mișcare și s-a dus la templul Otonashi și la lacul Jo. Pentru el, care detesta plimbările, era mare lucru.

La Hakone, în serile din ajunul sesiunilor, chema coaforul la hotel; tot așa și la Itō, pe 17 a pus să fie ras. Ca și la Hakoe, soția sa, stînd la spate, i-a sprijinit capul.

— Poți să-mi vopsești și firele de păr alb?, a mormăit el către coafor, cu privirea cald ațintită spre grădina scăldată în lumina dupăamiezii.

Își vopsise părul la Tōkyō, în preajma plecării. Nu prea obișnuia să facă asemenea pregătiri înainte de partidă, dar poate că începuse să se aranjeze astfel după ce căzuse bolnav la jumătatea confruntării. El, care se tundea întotdeauna scurt, arăta ciudat acum cu părul lung, pieptănat cu cărare și, pe deasupra, și vopsit negru. Pielea lui ușor smeadă ieșea totuși treptat la iveală sub brici, odată cu pomeții proeminenți.

La fel de palid ca la Hakone, fără să mai fie umflat la față, nu arăta însă perfect refăcut.

Cum am sosit la Dankōen, m-am dus la el în cameră să-l salut și l-am întrebat de sănătate.

— Mda..., păi..., mi-a răspuns el distrat. În ajunul venirii aici, la controlul de la spitalul Sf. Luca, dr. Inada n-a fost prea încîntat. Nu numai că inima nu mi s-a însănătoșit complet, dar de data asta, a zis, s-a acumulat și puțin lichid la pleură. Și pe lîngă asta, medicul care m-a văzut la Itō mi-a găsit ceva la bronhii... Oi fi răcit, se pare!

---

[1] sector în sudul Tōkyō-ului.

[2] mod ceremonios de a se așeza, conform etichetei japoneze.

N-am știut ce să-i răspund.

— Așa că nu numai că nu m-am vindecat de ce aveam înainte, dar m-am pomenit cu două boli noi. Trei în total!...

Cineva — dintre reprezentanții Nihon kiin-ului și ai ziarului, adunați acolo — i s-a adresat:

— Sensei, vă rugăm să nu-i vorbiți lui Ōtake-san despre starea sănătății dumneavoastră...

— De ce?, a întrebat uimit meijinul.

— Ōtake-san va avea iar obiecții și, dacă lucrurile se vor complica...

— Așa, deci!... Nu e bine să i-o ascund!

— Ar fi mai potrivit să nu-i spui nimic lui Ōtake-san, a intervenit soția. Boala ta, la fel ca la Hakone, o să deranjeze pe toată lumea.

Meijinul a rămas tăcut.

Întrebat cum se simte, spunea cu indiferență oricui care era realitatea. Renunțase cu desăvîrșire la plăcerea păhărelului de seară și la fumat. El, care la Hakone aproape că nu ieșea din casă, la Itō își dădea osteneala să facă mișcare și încerca să mănînce mai mult. Și faptul că începuse să-și vopsească firele de păr alb era, se pare, tot o manifestare a aceleiași hotărîri.

L-am întrebat dacă, la terminarea partidei, își va petrece iarna ca de obicei la Atami sau la Itō, sau va intra din nou în spital. Mi-a răspuns ca și cum și-ar fi deschis pe neașteptate sufletul:

— Ei, de fapt, problema e dacă o să apuc iarna sau nu...

A adăugat că rezistase probabil să joace pînă atunci numai datorită caracterului său «distrat».

32

În seara din ajunul reluării partidei, în camera de joc au fost schimbate tatami-urile. Cînd am intrat acolo în dimineața de 18 noiembrie, se simțea mirosul paiului nou. Kosugi 4-dan avusese grijă să se aducă de la Naraya gobanul faimos folosit la Hakone. Meijinul și Ōtake 7-dan și-au ocupat locurile și, cînd au ridicat capacele de la goke, pe pietrele negre sclipea în broboane umezeala verii. De la administratorul hotelului pînă la servitoare, toți au pus mîna și le-au șters.

La deschiderea mutării în plic, Alb 100, se făcuse zece și jumătate. Ca răspuns la Negru 99, un nozoki în fața kaketsugi-ului alb din centru, meijinul a conectat. În ultima zi de la Hakone nu se jucase decît atît. La analiza de după terminarea partidei, a comentat:

— Mutarea asta, conectarea Alb 100, a fost singura din sesiunea de dinaintea suspendării jocului, cînd am intrat în spital datorită bolii, și regret că nu am meditat la ea suficient. Trebuia să fac aici tenuki, să blochez la S8 și să consolidez teritoriul alb din colțul din dreapta jos. După acel nozoki, negrul ar fi fost prea grav pentru alb. Dacă aș fi protejat teritoriul cu Alb 100, în poziția care ar fi rezultat, negrul n-ar mai fi avut atîtea motive să fie optimist!

Cu toate acestea, Alb 100 nu era o mutare proastă și nu înrăutățea cu nimic situația albului. Ōtake 7-dan făcuse nozoki-ul considerînd ca de la sine înțeles că meijinul va răspunde, iar cei din jur gîndeau la fel.

Deși era vorba de o mutare secretă, Ōtake 7-dan era în stare s-o fi prevăzut cu trei luni înainte. Următoarea, Negru 101, nu putea fi decît o invazie a teritoriului alb din dreapta jos. În plus, nouă, amatorilor, ni se părea că nu există altă posibilitate decît un ikken tobi pe linia a doua.

În pauza de prînz meijinul a ieșit în grădină — lucru neobișnuit pentru el. Ramurile de prun și acele pinilor străluceau. Florile de yatsude și de tsuwabuki se deschiseseră. În camelia de sub fereastra camerei lui Otake o mică floare multicoloră înflorise timpuriu. Oprit în fața ei meijinul a privit-o îndelung.

După amiază, pe shoji-ul camerei de joc se proiecta umbra pinilor. O mică pasăre, un mejiro, a coborît din zbor și a ciripit. În iazul din fața verandei înotau crapi mari — complet negri, spre deosebire de cei colorați de la Naraya în Hakone.

Cum Ōtake 7-dan amîna la nesfîrșit să joace Negru 101, meijinul, de parcă s-ar fi plictisit de atîta așteptare, și-a coborît pleoapele ca într-un somn liniștit.

— E un moment greu, a mormăit Yasunaga 4-dan, aflat printre privitori, și așezîndu-și picioarele în semilotus, a închis și el ochii.

Era într-adevăr ceva dificil? Mi se părea bizar că Ōtake 7-dan amîna atîta să joace

singura mutare de luat în considerare, ikken tobi la S7. Cei prezenți începuseră și ei să-și piardă răbdarea.

În comentariile de după partidă, Ōtake 7-dan a povestit că a oscilat mult între acest tobi la S7 și mutarea la S8. Meijinul a fost și el de acord că era greu de apreciat care din mutări era mai bună. Cu toate acestea, dădea impresia de nefiresc faptul că lui Ōtake 7-dan i-au trebuit pentru prima mutare de după reluare trei ore și jumătate. Cînd a jucat în sfîrșit, soarele de toamnă începuse să coboare și în cameră se aprinsese lumina electrică.

După numai cinci minute de gîndire, meijinul a pătruns cu Alb 102 în ikken tobi-ul negru. Pentru Negru 105, Ōtake 7-dan s-a gîndit iar patruzeci și două de minute. Aceasta a fost dată în plic și astfel, în prima zi la Itō, s-au jucat numai cinci mutări.

Față de numai zece minute folosite de meijin, Ōtake 7-dan consumase patru ore și paisprezece minute. Timpul total de gîndire al negrului era de douăzeci și unu de ore și douăzeci de minute, caz fără precedent, mai mult de jumătate din cele patruzeci de ore.

Arbitrii Onoda 6-dan și Iwamoto 6-dan participau la marele concurs al Nihon kiin-ului și nu s-au arătat în ziua aceea.

La Hakone îl auzisem odată spunînd pe Iwamoto 6-dan:

— În ultima vreme GO-ul lui Ōtake-san e cam întunecat!

— Există și în GO noțiunea de întunecat sau luminos?

— Există, fără îndoială. E vorba de stilul GO-ului, și al lui e sumbru. Îmi dă o senzație de mohorît. Bineînțeles, ideea asta de lumină sau întuneric n-are nici o legătură cu forța de joc și nu afirm cu asta că a lui Ōtake-san ar fi scăzut cumva, dar...

La marele concurs de primăvară al Nihon kiin-ului, Ōtake 7-dan pierduse toate cele opt partide în șir, dar, pe de altă parte, la cel organizat de ziar pentru desemnarea challenger-ului în partida de adio cîștigase toate întîlnirile fără excepție, și discrepanța era uriașă.

Nici maniera lui de joc contra meijinului nu putea fi considerată «luminoasă». Dădea impresia copleșitoare a unui strigăt ce-și croia drum din străfundurile pămîntului, tăindu-i răsuflarea. Parcă forța sa își pierduse toată suplețea și nu se mai desfășura liber. Nu fusese deloc degajat în deschidere, pentru ca apoi să treacă la erodarea treptată a teritoriilor adverse.

Am auzit spunîndu-se că, în privința temperamentului jucătorilor profesioniști, există două mari categorii: cei permanent nemulțumiți de ei înșiși și cei satisfăcuți tot timpul de propriul joc. De exemplu, Ōtake 7-dan ar intra în prima grupă, iar Go Seigen 6-dan în a doua.

Făcînd parte dintre cei veșnic nemulțumiți, Ōtake 7-dan n-ar putea juca liniștit nici măcar o singură piatră în partida asta despre care el însuși spune că e extrem de strînsă, dacă n-ar avea o perspectivă sigură.

33

Cum era și de așteptat, după prima zi la Itō au apărut complicații. Situația s-a înrăutățit pînă într-atît, că nu se mai putea stabili ziua sesiunii următoare.

Ca și la Hakone, Ōtake 7-dan respingea încercările de modificare a condițiilor, cauzate de boala meijinului, cu și mai multă încăpățînare de astă dată. Trăsese probabil concluzii în urma experienței de acolo.

Amănuntele nu le mai rețin — nu puteam scrie în relatările mele despre complicațiile interne —, dar problema o constituia programul de desfășurare a partidei.

Convenția inițială era să se joace în fiecare a cincea zi, și la Hakone așa se întîmplase. Deși intervalul de patru zile trebuia să servească pentru odihnă, datorită sistemului închiderii în «conservă», dimpotrivă, mai mult îl obosea pe meijin. După ce i s-a agravat boala, a început să se propună reducerea acestei pauze, însă Ōtake 7-dan n-a fost nici o clipă de acord. La Hakone, ultima sesiune a fost devansată cu o zi, continuîndu-se în a patra. Totuși, meijinul nu a jucat atunci decît o singură mutare. Cu toate că s-a respectat înțelegerea cu privire la zilele de joc, cea referitoare la orar — de la zece dimineața la patru după amiaza — pînă la urmă a căzut.

Doctorul Inada de la spitalul Sf. Luca nu îi permisese decît cu greu bătrînului maestru să meargă la Itō și recomandase ca partida să se termine neapărat în cel mult o lună, deoarece boala lui de inimă devenise cro-

nică, fără să se poată ști cînd se va vindeca. În timpul primei sesiuni de la Itō, stînd în fața gobanului, i s-au umflat puțin pleoapele.

Îngrijorat din pricina bolii, abia aștepta să se elibereze de obligații. Cei de la ziar doreau și ei să fie dusă pînă la capăt partida aceasta care se bucura de popularitate printre cititori. Devenea riscant să o lungească prea mult. Și nu era altă cale decît reducerea intervalului dintre sesiunile de joc. Cu toate acestea, Ōtake 7-dan nu se lăsa convins așa de ușor.

— Ca vechi prieteni al lui Ōtake-san, am să încerc să-l rog eu, s-a oferit Murashima 5-dan.

Și Murashima, și Ōtake, veniseră la Tōkyō ca tineri jucători profesioniști din provincia Kansai și aici Murashima a devenit discipol al lui Honinbō, iar Ōtake al lui Suzuki 7-dan. Avînd în vedere vechea prietenie, precum și relațiile lor pe tărîmul GO-ului, Murashima 5-dan se arăta optimist, sperînd că dacă va interveni chiar el și va explica lucrurile cum trebuie, Ōtake 7-dan va înțelege. Dar, deoarece a sfîrșit prin a-i dezvălui starea rea a sănătății meijinului, rezultatul a fost contrar și Ōtake 7-dan a devenit și mai inflexibil. Pe deasupra, le-a reproșat organizatorilor că i-au ascuns realitatea și că îl pun să joace cu un bolnav.

Îl iritase probabil faptul că Murashima 5-dan, un elev al meijinului, trăsese la hotel în timpul partidei și se întîlnise cu acesta, ceea ce însemna a nesocoti spiritul ei sacru. Maeda 6-dan, discipol al meijinului, deși căsătorit cu sora mai mică a lui Ōtake, atunci cînd a venit la Hakone nici n-a călcat în camera maestrului și a stat la alt hotel. Lui Ōtake 7-dan îi era probabil teamă ca nu cumva prietenia și compasiunea să nu interfereze cu condițiile partidei, ale căror solemnitate trebuia respectată.

Mai mult ca orice, nu-i făcea deloc plăcere să lupte cu un bolnav în vîrstă. Poziția sa era cu atît mai delicată, cu cît adversar îi era însuși meijinul.

Discuțiile au ajuns într-un punct mort și Ōtake 7-dan a declarat că nu mai continuă să joace. La fel ca la Hakone, soția lui a venit de la Hiratsuka împreună cu copilul, ca să-l îmbuneze. A fost chemat și un anume Tōgō, care vindeca doar cu ajutorul propriilor mîini. Deoarece Ōtake 7-dan îi recomandase metoda și prietenilor săi, Tōgō era bine cunoscut în rîndurile jucătorilor profesioniști. Ōtake 7-dan nu numai că beneficia de tratamentul lui, dar îi prețuia mult și sfaturile în probleme de viață. Tōgō avea întrucîtva alura unui ascet. Ōtake 7-dan, care citea în fiecare dimineață Sutra Lotusului, îi arăta o mare încredere, pe lîngă faptul că ținea totdeauna seama de o binefacere.

— Ascultă cu siguranță de tot ce-i spune Tōgō-san! Și cum el e de părere să joace..., comentau organizatorii.

Fiindcă tot se ivise ocazia, Ōtake 7-dan mi-a propus să mă consulte Tōgō. Era amabil și entuziast. Am mers în camera lui, unde Tōgō mi-a palpat corpul cu palmele:

— Nu e nimic în neregulă. Sînteți firav, dar veți avea o viață lungă!

Și spunînd asta, și-a întors iar palmele către pieptul meu. Am pus mîna acolo și am simțit cum kimoniul vătuit devine cald doar în dreapta sus. Era extraordinar? Tōgō doar își apropiase palmele de mine, fără să mă mă atingă, și deși nu era nici o diferență între cele două părți, kimonoul se încălzise în dreapta și rămăsese rece în stînga. După spusele lui Tōgō, căldura era produsă — ca urmare a tratamentului — de ieșirea unor toxine din acea regiune a pieptului. Nu mă supăraseră niciodată plămînii sau pleura, și pe radiografii nu se vedea nimic, dar avusesem uneori o senzație dezagreabilă în dreapta. Chiar admițînd că palmele lui Tōgō avuseseră efect asupra urmelor de boală, căldura care trecuse prin kimonoul vătuit pur și simplu m-a umplut de uimire.

Tōgō mi-a spus și mie că lui Ōtake 7-dan îi revine o grea misiune și că, dacă ar abandona partida, ar deveni obiectul desconsiderării generale.

Meijinul a așteptat doar rezultatele negocierilor dintre organizatori și Ōtake 7-dan, fără să întreprindă nimic. Cum nimeni nu-i transmisese amănuntele discuțiilor, probabil nici n-a știut că adversarul său intenționa să abandoneze. Trecerea inutilă a timpului îl făcea totuși nerăbdător. Ca să se mai destindă, a plecat la un moment dat pînă la hotelul din Kawana. A doua zi l-am invitat eu pe Ōtake 7-dan acolo.

Deși zicea că abandonează, acesta nu se întorsese acasă, ci rămăsese în hotel, astfel că mă gîndeam că poate se va îmblînzi și va face vreo concesie. Și chiar așa a fost, pe 23 s-a stabilit în fine să se joace în fiecare a treia

zi, pînă la ora patru după masa. Rezolvarea a venit astfel după cinci zile de la întreruperea din 18.

La Hakone, cînd de la condiția de desfășurare a partidei din cinci în cinci zile s-a trecut la jocul din patru în patru zile, Ōtake 7-dan se plîngea:

— În numai trei zile de pauză nu mă pot odihni! În numai două ore și jumătate pe zi nu îmi intru în ritm...

De data asta însă, intervalul se redusese doar la două zile.

34

Totuși, cînd s-a ajuns în cele din urmă la un compromis, ne-am lovit iar de un recif. Aflînd ce se hotărîse de la organizatori, meijinul a spus:

— Să începem imediat, chiar de mîine! Dar Ōtake 7-dan dorea să se odihnească a doua zi și să joace în cea următoare.

Mohorît, meijinul așteptase plin de nerăbdare. Cînd s-a ajuns la o înțelegere, s-a înviorat și a vrut să înceapă fără întîrziere. Era spontan gata să se pună în mișcare. Dar Ōtake 7-dan se arăta cît se poate de prudent. După atîtea zile de complicații, dorea întîi să se liniștească și să joace în altă stare de spirit. Se vedea diferența de temperament dintre cei doi. În plus, din cauza nervozității din ultima vreme, stomacul îi era deranjat. Iar peste toate, copilul lui, care fusese adus la hotel, răcise și avea temperatură mare. Tată iubitor, Ōtake 7-dan își făcea o mulțime de griji. În nici un caz nu putea să joace a doua zi.

Pentru organizatori fusese însă o mare stîngăcie să-l oblige pe meijin să aștepte atîta vreme în zadar. Iar acum, după ce i se trezise interesul pentru joc, nu puteau să-i vorbească de amînarea cu încă o zi, necesară din cauza stării lui Ōtake 7-dan. Dacă meijinul spusese «mîine», era ceva absolut. Avînd în vedere diferența de rang dintre cei doi, au încercat să-l convingă pe cel mai tînăr — dar acesta s-a supărat. Ajuns într-o asemenea dispoziție, cu atît mai greu putea fi convins. Ōtake 7-dan a declarat că abandonează partida.

Secretarul Yawata de la Nihon kiin și ziaristul Goi de la Nichinichi stăteau cufundați în tăcere într-o cămăruță de la etaj, cu un aer obosit. Complet dezorientați, erau pe punctul de a renunța la orice. Își pierduseră tot cheful de vorbă, toată forța de convingere.

După masa de seară, m-am dus și eu acolo. O servitoare a hotelului a venit să mă cheme:

— Ōtake-sensei ar dori să vorbească cu Uragami-sensei și vă așteaptă.

— Pe mine?!...

Eram surprins. Cei doi m-au privit mirați și ei. Condus de servitoare, l-am găsit pe Ōtake 7-dan stînd singur într-o cameră mare. Era foarte frig, deși înăuntru se afla și un hibachi.

— Scuzați-mi îndrăzneala de a vă fi chemat aici. Vă mulțumesc pentru tot ce ați făcut pentru mine, sensei, dar am hotărît să renunț să mai joc. Așa cum merg lucrurile, mi-e imposibil să continui! — a izbucnit el deodată.

— Cum?!...

— De aceea, sensei, doream să vă văd și să vă prezint scuze...

Nu era cazul să se scuze în mod special față de mine, un simplu ziarist, care doar relatam partida, dar asta dovedea că ne prețuiam reciproc și făcea ca poziția mea să fie alta. Nu puteam lăsa să-mi scape ocazia.

La complicațiile ivite de la Hakone încoace, eu nu făcusem decît să asist — nu mă priveau și nu m-am băgat. Chiar și acum, Ōtake 7-dan nu îmi cerea sfatul, ci îmi comunica hotărîrea luată. Stînd însă amîndoi față în față, pe cînd îi ascultam necazurile, puteam, pentru prima dată, să-mi spun părerea și am avut sentimentul că aș fi capabil să reușesc o mediere.

I-am spus, în mare, cam cele ce urmează. Ca adversar în partida de adio a lui Shusai meijin, luptă cu propriile-i forțe, totuși aceasta nu este bătălia lui personală. Luptă cu maestrul în postura de campion al epocii următoare, ca reprezentant al progresului istoriei. Înainte de a fi desemnat, s-a desfășurat de-a lungul a circa un an «Turneul challenger-ului pentru partida de adio a meijinului» — campionat în șase, la care au luat parte doi calificați din rîndurile jucătorilor cu 6-dan, Kubomatsu și Maeda, la care s-au adăugat din grupul celor cu 7-dan Suzuki, Segoe, Kato și Ōtake. Ōtake 7-dan i-a învins pe toți ceilalți cinci, chiar și pe foștii săi profesori Suzuki și Kunomatsu. Pe vremea cînd era în forma cea mai bună, Suzuki 7-dan îl învinsese pe meijin jucînd josen — totdeauna cu negrul —, dar cum

acesta reușise să evite faza următoare, tagaisen — jocul alternativ cu albul și cu negrul —, Suzuki rămăsese cu regrete pentru toată viața. Sentimentele de discipol ale lui Ōtake 7-dan ar fi trebuit poate să-l determine să-i mai ofere ocazia unei lupte contra meijinului, el însă l-a înfrînt și pe Suzuki 7-dan. Și cînd, în ultima rundă, l-a înfruntat pe Kubomatsu, fiecare cu cîte patru victorii, tot de un fost profesor era vorba. Ca urmare, el stă acum în fața meijinului ca un fel de substitut al celor doi vîrstnici experți. Fiind tînăr, el este fără îndoială un jucător mai reprezentativ decît remarcabilele personalități Suzuki și Kubomatsu. Apoi, inegalabilul său vechi prieten și rival, Go Seigen 6-dan, poate la fel de reprezentativ, jucase cu cinci ani înainte contra meijinului, inventase un nou fuseki și pierduse. Nu era în măsură să lupte pe picior de egalitate cu acesta pentru că, deși cîștigase campionatul, pe atunci avea numai 5-dan; în plus, nu era vorba de o partidă de adio. Cu doisprezece-treisprezece ani în urmă, oponentul precedent al meijinului într-o confruntare oficială fusese Karigane 7-dan. Dar disputa se desfășurase de fapt între Nihon kiin și Kiseisha, și deși Karigane era un adversar neînduplecat al meijinului, el mai pierduse și altădată. Nu-i oferise acum decît prilejul unei noi victorii. Iar ultima întîlnire oficială a a «meijinului invincibil» era această partidă de adio. Semnificația ei era cu totul alta față de a celor cu Karigane 7-dan sau Go 6-dan. În caz că Ōtake 7-dan ar cîștiga, probabil că problema succesiunii titlului nu s-ar pune imediat, dar partida ar marca o schimbare a epocii, ar da o nouă vitalitate lumii GO-ului în perioada următoare. Dacă ar întrerupe acum jocul, ar fi ca și cum ar întrerupe mersul istoriei. Responsabilitatea lui era imensă, și cum ar veni să abandoneze doar din cauza unor resentimente și probleme personale? Mai avea încă treizeci și cinci de ani — cinci ani mai mult decît trăise — pînă să ajungă la vîrsta actuală a meijinului. Crescuse în perioada de înflorire a Nihon kiin-ului și nu cunoscuse dificultățile de altădată ale bătrînului maestru. Acesta dusese pe umerii lui tot greul dezvoltării rapide de la începuturile erei Meiji pînă la avîntul din ultima vreme, fiind figura numărul unui a lumii GO-ului. Nu era de datoria urmașului său să-l ajute să-și ducă pînă la capăt partida de adio a unei vieți de șaizeci și cinci de ani? La Hakone, oricît de capricios s-a purtat datorită bolii, meijinul a jucat mai departe, dominîndu-și suferința. Și cu toate că nu-i încă restabilit, face la Itō efortul să termine partida, și își vopsește pînă și părul. Își risca însăși viața. Apoi, dacă tînărul adversar ar abandona, simpatia tuturor s-ar îndrepta către meijin, iar Ōtake 7-dan ar deveni ținta dezaprobării generale. Și chiar dacă i s-ar da dreptate, nu s-ar ajunge decît la discuții sterile sau la bîrfe, deoarece nu te puteai aștepta ca lumea să știe cum stau într-adevăr lucrurile. Fiindcă era o partidă istorică, abandonul lui ar rămîne în istoria GO-ului. Și înainte de orice, Ōtake 7-dan poartă toată răspunderea față de epoca următoare. Dacă ar renunța acum, presupunerile hazardate asupra rezultatului partidei ar degenera în comentarii penibile de colț de stradă. Se cuvenea oare ca tocmai tînărului succesor să i se datoreze ratarea partidei de adio a meijinului bătrîn și bolnav?

Am vorbit întretăiat, dar i-am spus multe. Totuși, Ōtake 7-dan nu s-a clintit. N-a afirmat că va continua să joace. Avea motive întemeiate, desigur, și cum renunțările și concesiile se adunaseră, era plin de nemulțumire. Iar dacă ar fi să cedeze încă o dată, i s-ar cere să joace a doua zi, fără să se țină seama de situația lui. Asta îi era imposibil, așa că i se părea mai corect să renunțe.

— Atunci, dacă s-ar amîna cu o zi și s-ar începe de poimîine, lucrurile ar fi în regulă — l-am întrebat.

— Mda, ar fi, dar nu se mai poate.

— Sînteți deci de acord cu ziua de poimîine!

Mi-am accentuat cuvintele, dar m-am despărțit de Ōtake 7-dan fără să-i spun că am să încerc să vorbesc cu meijinul. El și-a repetat scuzele pentru abandonarea partidei.

M-am întors în camera organizatorilor. Goi se întinsese cu capul pe brațe:

— Ōtake-san a zis că nu mai joacă, nu?

— Da, asta voia să-mi spună.

Secretarul Yawata își încovoiase spatele lat peste măsuță. Am continuat:

— Dar totul s-ar rezolva dacă am amîna cu o zi. Îmi dați voie să-l rog eu pe meijin lucrul ăsta ca și cum rugămintea ar veni din partea mea?

M-am dus în camera meijinului și m-am așezat.

— Aş avea ceva să vă rog..., am început. Nu am nici un drept şi e deplasat din partea mea, dar nu ar fi posibil ca sesiunea de mîine s-o lăsăm pentru poimîine? Ōtake-san ar dori o amînare de numai o zi. Copilul lui care se află în hotel e bolnav şi are febră mare, iar el e foarte neliniştit, pe deasupra îl supără şi stomacul, astfel că...

Meijinul asculta cu un aer absent, dar a răspuns simplu:

— De acord. Aşa să facem.

Am simţit cum îmi dau lacrimile. Nu mă aşteptam.

Reuşita fusese prea uşoară şi nu îndrăzneam să plec imediat, aşa că am mai stat puţin de vorbă cu soţia lui. Acesta n-a mai pomenit nimic nici despre amînare, nici despre Ōtake 7-dan. O întîrziere de o zi poate părea fără importanţă, el însă era sătul să aştepte şi a descumpăni astfel chiar în mijlocul partidei un jucător care se concentrase în ajunul sesiunii, nu e puţin lucru. Organizatorii nici nu îndrăzniseră să-i propună aşa ceva. Meijinul îşi dăduse cu siguranţă seama că numai o situaţie extremă mă adusese cu rugămintea la el şi modul simplu, neimplicat, în care acceptase, mă impresionase adînc.

I-am anunţat pe organizatori şi m-am dus în camera lui Ōtake 7-dan.

— Meijinul e de acord cu amînarea de o zi şi cu reluarea jocului poimîine.

El a părut surprins.

— Deoarece vă face astfel o concesie, am reluat, poate că în altă ocazie îi veţi face şi dumneavoastră una!

Soţia sa, care îngrijea de copilul bolnav, mi-a mulţumit ceremonios. În cameră domnea dezordinea.

35

După încă o zi, conform înţelegerii, partida a continuat pe 25 noiembrie, la o săptămînă de la ultima sesiune. Arbitrii Onoda 6-dan şi Iwamoto 6-dan, pe care campionatul Nihon kiin-ului nu îi mai reţinea, sosiseră în seara din ajun.

Cu perna sa de damasc roşu şi rezemătoare violetă pentru braţ, locul meijinului arăta ca al unui bonz. De altfel, toţi cei din casa Honinbō, odinioară în slujba shōgu-ului, începînd cu fondatorul ei Sansha numit şi Nikkai, luaseră rasa de călugăr.

— Şi actualul meijin a primit haina de bonz şi numele budist Nichion, mi-a spus secretarul Yawata.

În sala de joc era atîrnată o caligrafie înrămată a lui Hanpō, cu inscripţia: «Viaţa, un fragment de peisaj». În timp ce-i priveam semnele coborîte spre dreapta, mi-am adus aminte că tocmai citisem în ziar că starea sănătăţii lui Takada Sanae [1] era foarte critică. Se mai afla agăţată o ramă cu cele «Douăsprezece privelişti minunate din Itō», de învăţatul Chūshū Mishima Takeshi [2], iar în camera de opt jō de alături, un kakemono cu poezia unui bonz rătăcitor.

Un hibachi mare din lemn de paulownia, de formă ovală, se afla lîngă meijin, şi cum acesta se temea să nu răcească, în spatele său fusese aşezat încă un hibachi lung şi vase cu apă caldă, de unde se ridicau aburi. La îndemnurile lui Ōtake 7-dan, şi-a legat un fular şi s-a învelit într-un fel de pardesiu dublat cu lînă. Spunea că are puţină febră.

S-a deschis plicul cu mutarea Negru 105 şi meijinul a jucat Alb 106 după două minute. Ōtake 7-dan s-a cufundat iar într-o lungă gîndire, vorbind de unul singur ca în delir:

— Ciudat... Mi se termină timpul! Mă şi mir, faimosul erou îşi epuizează cele patruzeci de ore. De cînd lumea nu s-a mai pomenit!... Las timpul să treacă în zadar?... Şi doar s-ar putea juca aici într-un minut...

Sub cerul înnorat, un sturz cînta fără încetare. Ieşind în verandă, am zărit două flori deschise în azaleea de la marginea bazinului, deşi nu era vremea lor. Mai avea şi alţi boboci. O codobatură galbenă a venit pînă în preajmă. În depărtare se auzea motorul care pompa apa termală.

Pentru Negru 107, lui Ōtake 7-dan i-a trebuit o oră şi trei minute. Negru 101, invazia în moyō-ul alb din dreapta jos, însemnase paisprezece-cincisprezece puncte în sente, iar mutarea aceasta, cu care negrul îşi lărgea teritoriul din colţul stîng jos, valora aproximativ douăzeci de puncte în gote şi toată lumea era de acord că îi vor reveni ambele zone, dar reuşita i-a fost favorizată de ordinea mutărilor sale.

---

[1] personalitate marcantă a epocii, om de cultură şi politician (1860—1938)

[2] Mishima Chushu (1830—1919).

Astfel, albul a devenit sente. Meijinul a închis ochii cu o expresie aspră, și-a calmat respirația, fața i s-a înroșit pînă cînd i-a devenit arămie. Obrajii i se mișcau ușor. Parcă nu mai auzea nici vîntul stîrnit afară, nici toba cea mare care trecea pe aproape, bătută cu prilejul unei procesiuni. Cu toate acestea, a ajucat după patruzeci și șapte de minute. A fost singurul lui timp lung de gîndire de la Itō. Ōtake 7-dan a făcut însă mutarea următoare, Negru 109, după două ore și patruzeci și trei de minute și a dat-o în plic. Timpul folosit în total de el a fost de trei ore și patruzeci și șase de minute, față de numai patruzeci și nouă de minute ale meijinului.

— Or să iasă de aici multe situații grele... Ucigătoare!..., a spus Ōtake 7-dan pe jumătate în glumă, ridicîndu-se pentru pauza de prînz.

Alb 108 pătrunsese în zona negrului din colțul stîng sus și redusese influența atsumi-ului acestuia din centru și, fiindcă întrunea în plus și calitatea de a consolida grupul alb de pe latura stîngă, era o mutare excelentă. Go Seigen scrie în comentariile sale: «Acest Alb 108 vine într-un moment foarte dificil. Într-adevăr, toți eram foarte interesați să vedem unde se va juca.»

36

După cele două zile de odihnă, în dimineața celei de a treia, și meijinul, și challenger-ul s-au plîns că îi supără stomacul. Pe cîte spunea, Ōtake 7-dan se sculase din cauza asta de la ora cinci.

De îndată ce s-a deschis plicul cu mutarea secretă, Negru 109, și-a scos hakama și a ieșit. Întors în cameră, a dat cu ochii de Alb 110 și a exclamat surprins:

— Ați și jucat?!...

— Îmi cer scuze că în lipsa dumneavoastră..., a făcut meijinul.

Ōtake 7-dan și-a încrucișat brațele și, ascultînd zgomotul vîntului, a spus:

— Asta nu-i vînt de iarnă? Cred că se poate deja numi așa, doar e 28 noiembrie...

Vijelia de la apus din seara din ajun se potolise în zori, dar tot mai răbufnea din cînd în cînd.

Deoarece Alb 108 țintea și asupra colțului negru din stînga sus, Ōtake 7-dan l-a protejat cu Negru 109 și Negru 111 și l-a făcut astfel să trăiască în mod sigur. Structura de aici a negrului, dacă ar fi fost atacată de alb, făcea posibile nenumărate variante dificile, cu rezultatul moarte sau kō, ca în problemele de tsumego.

— Colțul ăsta nu putea fi lăsat așa, în voia sorții. Era o veche datorie. Și dobînda devenise enormă, a zis Ōtake 7-dan la deschiderea plicului cu mutarea Negru 109.

Astfel, situația a fost rezolvată cu calm de către negru.

De necrezut, pînă la ora unsprezece dimineața s-a progresat cu cinci mutări. Dar la Negru 115 era în joc soarta partidei și, cum venise clipa să invadeze și să reducă marele moyō alb, Ōtake 7-dan nu putea juca cu ușurință.

În vreme ce aștepta mutarea, meijinul a început să vorbească despre Jūbako și Sawashō, restaurante din Atami ale căror specialitate era anghila. A povestit și cum, pe vremuri, trenul mergea numai pînă la Yokohama și de acolo se ajungea la Atami în palanchin, înnoptînd pe drum la Odawara.

— Aveam treisprezece ani pe atunci, deci au trecut cincizeci...

— Ce istorie veche! Nici nu știu dacă bătrînul meu era născut sau nu, a rîs Ōtake 7-dan.

În timp ce se gîndea, acesta s-a ridicat de două-trei ori, plîngîndu-se de dureri abdominale. În lipsa lui, meijinul a exclamat:

— Îți trebuie ceva răbdare! O fi trecut mai mult de o oră...

— Se face într-o clipă o oră și jumătate, i-a răspuns tînăra care nota partida și chiar atunci s-a auzit sirena de la amiază. Obișnuită cu notarea timpului, în care se specializase, ea i-a și cronometrat șuieratul:

— Exact un minut. Fluieratul propriu-zis ține cincizeci și cinci de secunde!

Întors la locul lui, Ōtake 7-dan s-a frecat pe frunte cu Salomethyl și și-a trosnit degetele. Avea la îndemînă și un medicament pentru ochi. Nu dădea impresia că o să joace pînă la pauza de prînz de la douăsprezece și jumătate, dar la douăsprezece și opt minute s-a auzit puternic sunetul pietrei.

— Hm, a făcut fără să vrea meijinul, sprijinit de kyōsoku. Și-a corectat poziția, și-a tras bărbia în jos și, cu ochii larg deschiși, a început să se uite spre goban de parcă ar fi vrut să-l străpungă cu privirea. Pleoapele

îi erau îngroşate şi în tăietura adîncă de sub gene pupilele îi scînteiau limpezi.

Negru 115 continua seria mutărilor solide, iar albul trebuia să-şi protejeze ferm teritoriul dinspre centru. A venit şi momentul pauzei de prînz.

După-amiază, abia aşezat în faţa gobanului. Ōtake 7-dan s-a întors în cameră şi şi-a dat cu o doctorie în gît. O doctorie care mirosea puternic. Şi-a pus şi picături în ochi. Apoi şi-a băgat în buzunare şi două pungi cu apă caldă.

Alb 116 a durat douăzeci de minute; după aceea, pînă la Alb 120, lucrurile au mers repede. Ar fi obţinut o structură bună dacă s-ar fi apărat liniştit, cedînd un pas, dar meijinul a presat sever cu un triunghi cu un aji foarte rău. Dovedea un kiai pe măsura situaţiei. Dacă s-ar fi retras cu acel pas, l-ar fi costat cel puţin un punct, şi într-o partidă atît de strînsă nu-şi putea permite. În plus, mutarea asta care ar fi putut produce departajarea, meijinul a jucat-o în numai un minut, făcînd să-i îngheţe adversarului sîngele în vine. Şi peste toate, nu începuse oare el evaluarea teritoriilor încă înainte de Alb 120? Tocmai această numărătoare a punctelor de pe goban, făcută iute cu scurte înclinări ale capului, îl presa atît de stringent.

Se spunea că diferenţa era de ordinul a un punct. Dacă albul insista pentru două puncte, negrul trebuia şi el să riposteze ferm. Pe faţa rotundă, de copil, a lui Ōtake 7-dan chinuit de dureri au apărut pentru prima oară vene albastre, în relief. Zgomotul evantaielor îl scotea din sărite.

Pînă şi meijinul, atît de friguros de obicei, îşi deschisese evantaiul şi-şi făcea vînt cu nervozitate. Nici nu suportam să-i mai privesc. În cele din urmă, bătrînul maestru a suspinat adînc şi a luat un aer relaxat.

— Nu mai termin cu gînditul... Şi ce cald s-a făcut! Vă rog să mă scuzaţi, a zis Ōtake 7-dan care era la mutare, şi şi-a scos haori-ul.

Ca un răspuns la gestul lui, meijinul şi-a băgat mîinile sub guler şi l-a ridicat la spate, întinzîndu-şi gîtul. O comportare neobişnuită pentru el.

— Ce căldură, ce căldură!... Iar am lungit-o la nesfîrşit... Mare încurcătură! Se pare că am greşit mutarea... Singur mi-am făcut-o!..., mormăia Ōtake 7-dan, încercînd să se liniştească. S-a gîndit mult, o oră şi patruzeci şi patru de minute, şi la trei şi patruzeci şi trei a dat în plic Negru 121.

Pentru mutările de la Negru 101 pînă la Negru 121 jucate la Itō în cele trei sesiuni de la reluare, negrul consumase unsprezece ore şi patruzeci şi opt de minute, faţă de numai o oră şi treizeci şi şapte de minute ale albului. Dacă ar fi fost o partidă obişnuită, Ōtake 7-dan ar fi pierdut prin depăşirea limitei de timp după doar unsprezece mutări.

În diferenţa asta enormă dintre alb şi negru nu pot să văd decît o deosebire psihologică, poate chiar fiziologică, între meijin şi Ōtake 7-dan. Pentru că şi meijinul, de fapt, obişnuia să analizeze îndelung.

37

Noapte de noapte sufla vîntul de apus. Dar în dimineaţa sesiunii din 1 decembrie era senin şi calm — simţeai orice tremur din aer.

În ajun, după ce jucase Shōgi, meijinul a ieşit în oraş pentru un Biliard. Iar seara, pînă la ora unsprezece, a jucat Majong împreună cu Iwamoto 6-dan, Marashima 5-dan şi secretarul Yawata. De dimineaţă s-a sculat înainte de opt şi s-a plimbat prin grădină. Pe pămînt se vedeau căzute libelule roşii.

Arţarii de sub ferestrele camerei de la etaj a lui Ōtake 7-dan mai aveau încă frunzişul destul de verde. El s-a trezit la şapte şi jumătate. Se întreba dacă n-o să-l doboare de tot durerile abdominale. Pe masă avea vreo zece medicamente diferite.

Deşi meijinului îi trecuse oarecum răceala, starea sănătăţii tînărului 7-dan se prezenta destul de prost. Că acesta avea o natură mult mai nervoasă decît bătrînul, nu-ţi puteai da seama după cum arătau. Odată plecat de lîngă goban, meijinul se străduia să uite partida şi se cufunda în alte jocuri. La el în cameră nu se atingea de pietrele de GO. În schimb, Ōrake 7-dan stătea şi în zilele de pauză în faţa gobanului şi analiza situaţia. Nu era numai o diferenţă de vîrstă, ci şi de structură interioară.

— «Condurul»[1] a ajuns, aseară la zece jumătate! Rapid mai e!..., a exclamat meijinul în dimineaţa zilei de întîi, venind să stea de vorbă în camera organizatorilor.

[1] avion care a realizat o performanţă, făcînd înconjurul lumii.

Peretele de hîrtie dinspre sud-est al camerei devenise luminos în bătaia soarelui. Înainte de reluare, însă, s-a petrecut ceva ciudat.

După ce secretarul Yawata a arătat sigiliul celor doi concurenți, a deschis plicul și, în timp ce stătea aplecat peste goban cu diagrama în mînă, căuta din ochi mutarea Negru 121, dar nu dădea de ea.

Mutarea secretă este notată și introdusă în plic de jucătorul însuși, fără să fie văzută nici de adversar, nici de organizatori. La întreruperea precedentă, Ōtake 7-dan ieșise pe verandă ca s-o scrie. Pe plic își puseseră sigiliul concurenții, și acesta fusese băgat în alt plic, mai mare, sigilat de secretarul Yawata și încredințat pînă la sesiunea următoare safe-ului din hotel. În consecință, nici meijinul, nici Yawata, nu aveau cum să știe care era mutarea secretă. Totuși, fiecare dintre noi își dăduse cu părerea cam unde anume o să se joace, iar majoritatea presupunerilor coincideau. Negru 121 devenise, pe deasupra, un punct culminant al partidei și noi, spectatorii, așteptam cu respirația oprită să vedem unde va fi jucată pînă la urmă.

Deși n-avea nici un motiv să n-o găsească, Yamata parcurgea fără încetare diagrame cu privirea, dar nu reușea s-o descopere. A dat de ea în sfîrșit:

— Aha!..., și cu toate că a pus piatra neagră pe goban, eu, care stăteam puțin mai la o parte, nu-mi dădeam seama unde. Și chiar atunci cînd am văzut, n-am înțeles ce sens avea mutarea. Sărise departe, pe latura de sus, fără nici o legătură cu centrul unde bătălia era în toi.

Și un amator vedea că nu era decît un fel de kōdate — mi s-a strîns deodată inima. Ōtake 7-dan o jucase numai pentru că era o mutare în plic? Folosise mutarea secretă ca pe o stratagemă? Bănuiam o manevră nedemnă, josnică.

— Credeam că se va juca în centru..., a zîmbit jenat secretarul Yawata și s-a retras de lîngă goban.

În plină luptă ofensivă și defensivă, în care negrul urmărea să reducă marele mayo alb întins din colțul drept jos pînă în centru, nimeni nu se aștepta să se joace în altă parte. Era natural ca secretarul Yawata să-și îndrepte atenția doar spre cîmpul de bătaie.

Ca ripostă la Negru 121, meijinul a asigurat ochi grupului alb de pe latura de sus. Dacă ar fi făcut tenuki, cele opt pietre albe ar fi murit — ca și cum nu s-ar fi răspuns la un kōdate.

Ōtake 7-dan a băgat mîna în goke, a apucat o piatră, dar s-a mai gîndit un timp. Cu pumnii strînși pe genunchi, cu capul aplecat, meijinul se concentra atît, că nu i se mai simțea respirația.

Jucat în trei minute, Negru 123 a reluat în sfîrșit erodarea teritoriului alb, invadînd pentru început în dreapta jos. Apoi, Negru 127 s-a reorientat spre centru. Și Negru 129 a tăiat în cele din urmă în teritoriul advers, în capul triunghiului format mai înainte cu Alb 120.

Go 6-dan comentează astfel: «întrucît a fost puternic presat cu Alb 120, negrul a răspuns și mai ferm, cu secvența de la 123 la 129. Maniera de joc a negrului se întîlnește deseori în partidele strînse. E kiai-ul necesar într-o astfel de confruntare.»

Cu toate acestea, meijinul a trecut cu vederea tăietura încrîncenată a negrului și a făcut tenuki, contraatacînd pe latura dreaptă și blocîndu-i pătrunderea. Am rămas uimit. Era o mutare cu totul neașteptată. Parcă ar fi fost atins de aripa unui geniu rău — am simțit cum mă trec fiorii. Să fi considerat oare meijinul că în atacul caracteristic al lui Ōtake 7-dan există o fisură și, eschivînd, să fi jucat un gyakuyose? Sau, rănit el însuși, să fi căutat violența unei contralovituri cu care să-și doboare adversarul? Acest Alb 130 a fost mai mult o mutare jucată la mîine, decît o manifestare de kiai.

— Groaznic, de-a dreptul groaznic..., repeta Ōtake 7-dan.

Tot gîndindu-se, s-a făcut ora mesei și, în timpul pauzei de prînz, a continuat:

— Am încurcat-o rău de tot. Mi-a răspuns cu o mutare cumplită, care parcă a uimit cerul și a zguduit din temelii pămîntul! N-am făcut decît să umplu un dame și atacul s-a întors contra mea!...

— Cam așa se întîmplă la război, nu?, i-a răspuns pe un ton trist Iwamoto 6-dan.

Voia să spună că, într-o luptă adevărată, apar brusc situații neprevăzute, care îi decid soarta. Așa era și Alb 130. Planurile, analizele jucătorilor, diversele supoziții ale amatorilor bineînțeles, dar și ale profesioniștilor, toate fuseseră spulberate.

Eu, un simplu amator, încă nu realizasem că mutarea Alb 130 însemna înfrîngerea «meijinului invincibil».

38

Cum situația era însă neobișnuită, cînd ne-am ridicat pentru pauza de prînz — sau l-am însoțit eu pentru vreun motiv oarecare sau ne-a invitat el — ajungînd în cameră, meijinul ne-a spus încă înainte de a se așeza, cu voce scăzută, dar aspră:

— Partida asta e ca și sfîrșită. Ōtake-san a compromis-o cu mutarea lui în plic. Ca și cum ar fi vărsat tușul peste o pictură aproape terminată, la care ai pus tot sufletul!

Și a reluat:

— Cînd am văzut mutarea, am avut intenția să abandonez. Era prea de tot, nu? M-am gîndit că e mai bine să renunț. Da n-am fost destul de hotărît și m-am răzgîndit.

Se mai afla acolo secretarul Yawata sau ziaristul Goi, poate chiar amîndoi, nu țin bine minte, oricum însă, nu scoteam niciunul o vorbă.

— A jucat așa anume, ca în cele două zile de pauză să poată întoarce lucrurile pe toate părțile. Vicleanul!..., a izbucnit el.

Tăceam cu toții. Nu eram în măsură nici să-l aprobăm, nici să-i luăm apărarea lui Ōtake 7-dan. Îi împărtășeam totuși sentimentele.

Numai că atunci nu îmi dădusem seama că meijinul se înfuriase întratît, încît se gîndise chiar să abandoneze, și că începuse să se simtă descurajat. Fața, atitudinea sa cît stătuse lîngă goban, nu-l trădaseră cu nimic. Nu observase nimeni frămîntarea din sufletul lui. Cum era și de așteptat, în timp ce secretarul Yawata căutase Negru 121 pe diagramă, fără s-o găsească, și pînă s-o descopere, atenția ne fusese atrasă de el și nu ne mai uitasem la meijin. Acesta a jucat mutarea următoare, Alb 122, imediat, în mai puțin de un minut, astfel că nu aveam cum bănui ce se petrece în sinea lui. Acel minut nu începuse exact din clipa cînd secretarul Yawata a descoperit mutarea secretă, ci a mai trecut puțin pînă la pornirea cronometrării. Chiar și așa totuși, meijinul reușise să se domine foarte repede și atitudinea lui obișnuită din fața gobanului rămăsese neschimbată.

În fața furiei neașteptate a bătrînului maestru care se comportase ca și cum nu s-ar fi întîmplat nimic, cuvintele lui m-au impresionat cu atît mai mult. Simțeam tot efortul cu care continuase să joace din iunie și pînă acum, în decembrie.

Își compusese partida ca pe o operă de artă. Și cînd își încordase toate forțele în plină inspirație, pictura — reluînd comparația — îi fusese brusc mînjită cu tuș. În jocul alternativ al negrului și albului există un plan și o arhitectură a creației și, la fel ca în muzică, o curgere, o linie melodică a ideii. Dacă apare deodată un sunet discordant sau dacă partenerul de duet intervine pe neașteptate cu o modulație bizară, totul se năruie. Și la GO se întîmplă ca mari partide să fie compromise de o greșeală, de o scăpare din vedere a adversarului. Nu se poate nega faptul că Negru 121 al lui Ōtake 7-dan, atît de surprinzătoare pentru toți, care ne-a uimit și ne-a făcut suspicioși, a întrerupt abrupt curgerea și armonia partidei.

Urmarea a fost că această mutare a provocat multe discuții publice, atît în rîndurile jucătorilor de GO cît și în alte cercuri. Nouă, amatorilor, Negru 121 ne părea în faza respectivă a partidei șocantă, nefirească, și ne dădea un sentiment neplăcut. Dar, ulterior, au apărut voci din rîndurile jucătorilor profesioniști care au afirmat că atunci era cel mai nimerit ca negrul să facă acest kikashi. În «Opiniile jucătorilor», Ōtake 7-dan a afirmat: «Mă gîndeam să joc la un moment dat în punctul 121.»

Go 6-dan se referă în trecere în comentariile sale la sensul lui Negru 121, spunînd că, după un eventual hanetsugi la E19 și F19 al albului, «dacă negrul joacă la 121, albul nu va mai răspunde la 122, ci va trăi jucînd la H19. De aceea, pentru negru va fi greu să găsească aici un kōdate.» Fără nici o îndoială, astfel se explică mutarea lui Ōtake 7-dan.

Întrucît venise însă în toiul luptei din centru și fusese dată și în plic, îl înfuriase pe meijin și trezise bănuielile celor din jur. Adică ne făcuse să credem că, deoarece la sfîrșitul zilei situația devenise dificilă, a făcut anume o mutare de circumstanță, astfel încît să poată analiza în amănunt pînă la reluarea din a treia zi și să decidă ceea ce ar fi trebuit de fapt să joace în sesiunea precedentă. Și la marile turnee ale Nihon kiin-ului sînt concurenți care, în criză de timp, joacă în ultimul

minut în disperare de cauză mutări de tip kōdate, pentru a-și mai prelungi puțin viața. Se găsesc unii care inventează stratageme cu intenția de a folosi în avantajul lor întreruperile și mutările secrete. Noi reguli nasc tactici noi. E posibil să nu fi fost doar o simplă întîmplare că toate patru mutări în plic de la Itō au aparținut negrului. În acord cu propriile cuvinte — «să dau înapoi cu Alb 120, deja nu mă mai mulțumea» — meijinul și-a sporit forța kiai-ului și tocmai atunci a urmat Negru 121.

Oricum, fapt e că în acea dimineață, mutarea l-a scos din sărite, l-o descurajat, l-a făcut să-și piardă liniștea.

În comentariul de la sfîrșitul partidei, el nu se referă deloc la Negru 121.

Un an mai tîrziu însă, în «Partide alese», extrase din «Colecția completă a partidelor meijinului», spune răspicat: «Acum era momentul ca negrul să joace kikashi-ul 121. Era de temut că dacă ar fi întîrziat (după ce albul ar fi făcut hanetsugi-ul), Negru 121 și-ar fi pierdut efectul.»

Deoarece el însuși, în calitate de adversar, o recunoaște, cred că nu mai e nimic de zis. Meijinul s-a înfuriat atunci numai pentru că a fost luat pe neașteptate. Iar suspiciunea față de Ōtake 7-dan a fost o eroare într-o clipă de mîine.

Deranjat poate de atîtea confuzie, a dorit în mod special să lămurească aici situația. Cum «Partide alese» a apărut la aproape un an după partida de adio, cu puțin înainte de moartea sa, și-o fi amintit oare că Negru 121 al lui Ōtake 7-dan stîrnise atîtea discuții și comentarii și o fi vrut să pună lucrurile la punct?

Dacă într-adevăr acel «la un moment dat» al lui Ōtake 7-dan înseamnă «acum», așa cum afirmă meijinul, rămîne pentru mine, ca amator, întrucîtva o enigmă.

39

Și de ce meijinul a jucat mutarea dezastruoasă Alb 130, e de asemenea un mister.

S-a gîndit la ea douăzeci și șapte de minute, pînă la unsprezece și treizeci și patru. Greșeala făcută după aproape jumătate de oră de reflexie s-a datorat unui impuls de moment, și am regretat mai tîrziu că n-a mai așteptat încă o jumătate de oră, ca să treacă de pauza de prînz. Dacă s-ar fi odihnit o oră departe de goban, ar fi răspuns corect. Să-l fi atins oare în trecere aripa unui geniu rău? Albul mai avea încă douăzeci și trei de ore de timp de gîndire. O oră sau două n-ar fi fost nici o problemă. Dar meijinul n-a încercat să folosească pauza de prînz drept stratagemă. Mutarea Negru 131 s-a prelungit peste acest interval.

Alb 130 era un gyakuyose — Ōtake 7-dan spusese «atacul s-a întors contra mea», iar Go 6-dan comentase și el: «E un moment foarte delicat. Cu alte cuvinte, la tăierea negrului cu 129, ideea mutării 130 e pentru alb de a juca imediat un kikashi.» — însă ca răspuns la tăierea disperată a negrului, albul nu putea face tenuki. Cînd se înfruntă doi adversari cu un kiai atît de puternic, cel ce dă dovadă de slăbiciune se prăbușește neîntîrziat.

De la reluarea jocului la Ito, Ōtake 7-dan se arătase extrem de precaut, analizînd mereu, cu insistență. Și explozia forței reținute a negrului s-a produs cu tăietura 129. Tenuki-ul Alb 130 nu l-a înfricoșat, se pare, pe Ōtake 7-dan în măsura în care ne-a uimit pe noi. Dacă albul ar fi capturat cele patru pietre de pe latura dreaptă, și negrul ar fi călcat în picioare teritoriul alb din centru. Ōtake 7-dan n-a răspuns la Alb 130 ci s-a extins cu Negru 131 de la piatra 129. Cum era de așteptat, meijinul a revenit cu Alb 132 să-și protejeze centrul. Ar fi fost mai bine dacă Alb 130 ar fi ripostat la Negru 129.

În analiza lui, meijinul își exprimă astfel regretul: «Alb 130 a dus la înfrîngere. Cu această mutare trebuia să tai imediat la P11, după care negrul poate fi întrebat de sănătate. Dacă ar răspunde, de exemplu, la P12, atunci mutarea la 130 este corectă. Sau, dacă negrul se extinde totuși la 131, albul, deoarece nu se mai teme de hanekomi-ul la Q8 poate să se apere calm la M9. Orice altă variantă am luat în considerare, situația partidei se complică față de diagramă și se ajunge probabil la o luptă foarte strînsă. Invazia severă începută cu Negru 133 s-a dovedit o rană mortală pentru alb. Am încercat după aceea să repar lucrurile, dar răul nu mai putea fi îndreptat.»

Această mutare, fatală pentru alb, s-a datorat poate unei căderi psihologice sau fiziologice a bătrînului maestru. Mie, ca

amator, mi se părea că acesta, pînă atunci defensiv, pornise la atac cu Alb 130, care arăta a mutare puternică și incisivă, aveam totuși și senzația că ajunsese la capătul răbdării sau că-și dăduse frîu liber mîniei. Cu toate acestea, afirmă că situația s-ar fi rezolvat cu o singură tăiere a negrului de către alb. Poate că — nu pot ști — dezastruosul Alb 130 n-a fost numai urmarea supărării meijinului din acea dimineață față de mutarea în plic a lui Ōtake 7-dan. Meijinul însuși nu știe ce val al destinului sau, ce suflu de rău augur, îi străbătuse sufletul.

Jucase tocmai Alb 130, cînd s-a auzit de undeva de afară o melodie cîntată cu iscusință la shakuhachi [1] și furtuna de pe goban s-a mai potolit. Meijinul a ciulit urechea și a spus, cu aerul că și-ar aminti de ceva:

— Din vîrf de munte de privești în valea adîncă, la vremea florilor de vînătă și pepene... cu asta începi cînd înveți să cînți shakuhachi! Dacă shakuhachi-ul are cu o gaură mai puțin, se numește hitoyogiri.

La Negru 131, Ōtake 7-dan s-a gîndit cu atenție o oră și cincisprezece minute, trecînd și peste pauza de prînz, și la două după masă a luat piatra în mînă, dar a exclamat:

— Ia să mai văd!..., și pînă să joace a mai stat un minut.

Cînd a văzut mutarea, meijinul și-a bombat pieptul, și-a înălțat capul și a început să bată darabana pe marginea hibachi-ului de paulownia. Privind concentrat spre goban a numărat punctele. Triunghiul alb a fost tăiat cu Negru 129, apoi și din cealaltă parte cu Negru 133, și pus mereu în atari pînă la Negru 139, o secvență obligată sau — după spusele lui Ōtake 7-dan — se crease o variantă care «parcă a uimit cerul și a zguduit din temelii pămîntul». Negrul a pătruns în plin centrul moyō-ului alb. Am avut chiar impresia că aud zgomotul prăbușirii pozițiilor albului.

La mutarea 140, meijinul nu se hotăra dacă să fugă mai departe sau să ia cele două pietre negre de alături, și-și agita într-una evantaiul.

— Nu-mi dau seama... E același lucru. Nu-mi dau seama..., mormăia el fără să vrea. Nu-mi dau seama și pace!

A jucat însă neașteptat de repede, în douăzeci și opt de minute. Cînd s-a adus gustarea de la ora trei, l-a invitat pe Ōtake 7-dan:

— Nu luați niște mushizushi [2]?

— Pe mine mă cam supără stomacul, așa că...

— Atunci, niște sushi?...

La Alb 140, Ōtake 7-dan a exclamat:

— Speram ca asta să fie mutarea în plic, dar ați și jucat... Jucați așa de repede, că mă puneți la mare încercare. Îmi vine foarte greu!...

S-a mers pînă în Alb 144, iar mutarea secretă a fost Negru 145. Ōtake 7-dan a luat o piatră în mînă și a fost pe punctul de a o pune pe tablă, dar a căzut din nou pe gînduri, pînă s-a făcut ora întreruperii. Meijinul a continuat să privească sever spre goban, fără să se miște, chiar și atunci cînd Ōtake 7-dan a ieșit pe verandă să scrie mutarea în plic. Pleoapele de jos îi ardeau și erau ușor umflate. La sesiunile de la Itō s-a uitat foarte des la ceas.

40

— Bine ar fi dacă am putea să încheiem astăzi, le-a spus el organizatorilor în dimineața de 4 decembrie. Iar după reluare, lui Ōtake 7-dan:

— Să încercăm să terminăm azi!...

Acesta a dat din cap în tăcere.

La gîndul că în acea zi partida se va sfîrși în cele din urmă, eu, care-i urmărisem cu fidelitate desfășurarea de-a lungul a jumătate de an, am fost cuprins de emoție. Fără a mai pomeni că oricine își dădea acum seama de înfrîngerea meijinului.

Încă în cursul dimineții, într-un moment în care Otake 7-dan lipsea din încăpere, acesta s-a întors către noi:

— Totul s-a sfîrșit. Nu mai e nimic de făcut, și a zîmbit ușor.

Cînd o fi chemat bărbierul nu știu, dar în acea dimineață a apărut tuns ca un bonz. Cît timp fusese în spital, părul îi crescuse lung și la sosirea la Itō îl avea pieptănat cu cărare la mijloc, cu firele albe vopsite, și iată că deodată și-l tăiase foarte scurt. Îl puteai bănui de afectare, de tendința de a juca teatru, însă arăta întinerit, ca reîmprospătat printr-un fel de abluțiune.

---

[1] instrument de suflat făcut dintr-un tub de bambus cu cinci găuri.

[2] mîncare din pește cu orez și oțet, cu diverse adaosuri.

Pe 4, în grădină se deschiseseră cîteva flori de prun. Era duminică. Deoarece începuse să vină lume încă de sîmbătă, sala de joc a fost mutată în pavilionul nou. La extremitatea lui cea mai depărtată se găsea camera meijinului, iar eu am locuit totdeauna alături; cele două încăperi de deasupra sa fuseseră deja ocupate cu o noapte înainte de organizatori, ca să nu fie găzduiți alții acolo și nimic să nu-i tulbure somnul. Ōtake 7-dan stătuse și el la etaj, dar se mutase cu vreo două zile în urmă la parter. Spunea că se simte rău și că urcatul și coborîtul scărilor îl obosește.

Pavilionul nou dădea direct către sud, spre grădină, și razele soarelui ajungeau pînă în preajma noastră. În așteptarea deschiderii plicului cu mutarea Negru 145, meijinul privea intens gobanul cu capul aplecat, cu sprîncenele încruntate, într-o atitudine severă. Ōtake 7-dan, poate pentru că se știa învingător, avea să joace de astă dată mai repede.

După ce se intrase treptat în yose, crisparea celor doi jucători devenise cu totul alta decît cea din timpul fuseki-ului și al jocului de mijloc. La concentrarea lor, cu nervii atît de încordați încît parcă săreau scîntei, se adăuga o nuanță întunecată. Ca în ciocnirea unor săbii scuțite, respirația li se precipita, devenea mai vie. Aveam impresia că văd cum arde însăși flacăra inteligenței.

Ōtake 7-dan, care într-o partidă obișnuită își demonstra sprintul final jucînd și o sută de mutări în ultimul minut, acum, deși mai avea la dispoziție încă șase-șapte ore, la intrarea în yose se însuflețise ca învolburarea unor cataracte și nu-și slăbea nici o clipă ritmul. Ca și cum s-ar fi îndemnat singur, dădea să ia o piatră din goke, dar uneori brusc se adîncea în gînduri.

Urmărind acest yose, încercam un sentiment estetic de armonie, ca în fața evoluției elegante a unui mecanism ingenios sau a desfășurării unui principiu matematic subtil. Deși era vorba de o luptă, se manifesta într-o formă de o mare frumusețe. Contribuiau la asta și jucătorii, care nici nu-și mai desprindeau privirile de acolo.

De la Negru 177 pînă pe la Alb 180, Ōtake 7-dan, în culmea concentrării, parcă intrase în transă și fața lui plină, rotundă, aducea cu figura perfectă liniștită a unui Budha. O față splendidă, de nedescris în cuvinte, cuprinsă de extazul artei. Nici nu-și mai aducea aminte de suferințele fizice.

Cu puțin mai înainte, îngrijorată și probabil nemaiputînd răbda să stea în cameră, doamna Ōtake începuse să se plimbe prin grădină, în brațe cu minunatul ei Momotarō; privea într-una de departe spre sala unde ne aflam.

Meijinul a jucat Alb 186 exact în clipa cînd s-a stins sunetul lung, venind dinspre mare, al unei sirene; și-a înălțat deodată capul și s-a întors către noi:

— E loc destul! E loc pentru toată lumea, a zis el cu amabilitate.

Marele turneu de toamnă se terminase și azi era prezent și Ōnoda 6-dan. În afară de el, secretarul Yawata, cei doi ziariști, Goi și Sunada, corespondentul local din Itō al ziarului «Tōkyō Nichinichi», organizatorii patriei, se adunaseră să urmărească finalul confruntării. Iar în camera de alături, o mulțime de oameni se înghesuiau în picioare, dincolo de fusuma. Pe aceștia îi invita meijinul să vină să privească.

După cîteva clipe, figura de Budha a lui Ōtake 7-dan a reînceput să fie însuflețită de spiritul de luptă. Cu trupul lui mărunt, bătrînul maestru, așezat ceremonios, părea mult mai înalt și răspîndea în jur o influență liniștitoare; refăcea fără încetare numărătoarea punctelor. Cînd adversarul a jucat Negru 191, și-a aplecat capul, ochii larg deschiși i-au sclipit și și-a împins genunchii înainte. Evantaiele lor se agitau violent. La Negru 195 s-a făcut ora pauzei prînz.

După amiază ne-am mutat în sala de joc obișnuită, camera 6 din clădirea veche. Începuseră să se adune norii, iar ciorile croncăneau într-una. Deasupra gobanului s-a aprins lumina. Becul avea doar 60 W — ar fi fost prea puternic dacă ar fi avut mai mult. Imagini în culoarea pietrelor se reflectau slab pe suprafața tablei de joc. Ca un semn de atenție din partea hotelului, în cinstea acestei ultime zile, sulul din tokonoma fusese înlocuit cu două peisaje de Kawabata Gyokusho[1]; pe raft era așezată statueta unui Budha pe spinarea unui elefant, iar alături, un vas cu morcovi, castraveți, roșii, ciuperci, pătrunjel.

[1] pictor în stil japonez (1842—1913), ultimul reprezentant al stilului Maruyama.

Auzisem că atunci cînd se apropie de final, o partidă de asemenea proporții devine atît de crîncenă, încît nici nu mai suporți s-o privești, dar meijinul nu dădea semne că și-ar pierde stăpînirea de sine. Nu-ți puteai da seama numai după atitudinea lui că pierde. De pe la mutarea 200, i s-au înroșit obrajii, și-a scos pentru întîia oară fularul și a devenit mai încordat, totuși ținuta i-a rămas la fel de demnă. La mutarea finală. Negru 237, era foarte liniștit. Apoi, pe cînd astupa în tăcere un dame, Onoda 6-dan l-a întrebat:

— Ar însemna cinci puncte?...

— Mda, cinci puncte..., a mormăit ridicîndu-și pleoapele umflate, fără să se grăbească deloc să aranjeze pietrele. Partida s-a încheiat la ora două și patruzeci și două de minute.

A doua zi, după ce jucătorii au terminat cu declarațiile și comentariile, meijinul a zîmbit:

— Am spus cinci puncte fără să mai aranjez pietrele, dar... La numărătoare mi-a ieșit șaizeci și opt la șaptezeci și trei. Dacă aș face rearanjarea, cred că ar fi mai puțin!

Și chiar a verificat el însuși. Negrul avea cincizeci și șase de puncte, albul cincizeci și unu.

Pînă ce negrul nu a străpuns moyō-ul alb în urma mutării dezastruoase, Alb 130, nimeni nu bănuise că se va produce o diferență de cinci puncte. După Alb 130 — mai adăuga meijinul — pe la mutarea 160, a neglijat, datorită unei scăpări, să taie în sente la R9, pierzînd șansa de «a reduce pe cît posibil diferența». Și astfel, dacă cu toată mutarea Alb 130, diferența asta ar fi fost de numai trei puncte, atunci, fără Alb 130, în caz că lunga secvență «care a uimit cerul și a zguduit din temelii pămîntul» nu s-ar fi produs, cum s-ar fi sfîrșit partida? Oare prin înfrîngerea negrului? Ca amator, nu pot ști, dar nu cred că negrul ar fi pierdut. Avînd în vedere hotărîrea și , în general, atitudinea lui Otake 7-dan față de partidă, sînt în mare măsură convins că ar fi cîștigat, chiar de-ar fi fost să muște pietrele.

Trebuie totuși spus că, deși chinuit de boală, bătrînul maestru a jucat bine și l-a făcut să piardă avantajul sente-ului pe reprezentantul numărul unu al jucătorilor activi, care a luptat îndîrjit, cu disperare. Nu a profitat de vreo mutare greșită a negrului, nici n-a uzat de stratageme; s-a ajuns de la sine la o partidă foarte strînsă. Neliniștit, însă, din cauza bolii, n-a mai avut poate destulă răbdare.

«aMeijinul invincibil» a fost înfrînt în partida sa de adio.

— Spunea că, din principiu, își folosește de obicei toate forțele numai cînd joacă împotriva numărului doi, adică a celui care îl urmează ca valoare, a povestit unul din discipolii lui.

Nu știu dacă bătrînul maestru chiar a exprimat asta în cuvinte, dar, oricum, a pus-o în practică toată viața.

A doua zi, după sfîrșitul înfruntării, întors de la Itō acasă la Kamakura, am așteptat nerăbdător să-mi termin relatările pentru ziar, — în total șaizeci și șase — și am plecat la Ise și la Kyōtō, ca și cum aș fi fugit de partidă.

Meijinul a rămas mai departe la Ito și am auzit că a luat în greutate vreo două kilograme, ajungînd la treizeci și două. De asemenea, că a făcut o vizită la sanatoriul pentru soldații răniți, unde a dus cu el douăzeci de jocuri complete de GO. La sfîrșitul anului 13 Dhowa (1938), hotelurile din stațiunile termale începuseră deja să fie folosite ca sanatorii pentru militari.

41

La un an și ceva de atunci, în ianuarie, meijinul, însoțit de discipolii săi Maeda 6-dan și Murashima 5-dan, a luat parte la deschiderea jocurilor de antrenament din cadrul lecțiilor pe care cumnatul său, Takahashi 4-dan, le ținea în casa lui din Kamakura. Era 7 ianuarie. L-am reîntîlnit acolo după multă vreme.

A jucat două partide, dar se vedea cît îi e de greu. Nu mai putea apuca ferm piatra între degete și aceasta, lăsată să cadă ușor pe goban, nu scotea nici un sunet. La a doua partidă, își ridica uneori umerii atunci cînd respira, iar ochii îi lăcrimau. Nu era prea vizibil, însă eu îmi aduceam aminte cum fusese la Hakone. Boala nu i se vindecase.

În acea zi avea ca adversari doar amatori, deci nu era nici o problemă, el totuși s-a cufundat imediat în gînduri, fără să mai știe de nimic în jur. S-a făcut ora plecării la hotelul Kaihin pentru masa de seară și a doua partidă s-a întrerupt la mutarea 130. Jucase cu patru pietre handicap contra unui amator

puternic de 1-dan. Începînd cu faza de mijloc, negrul își dovedise forța, spărgînd moyo-ul albului, și partida decurgea în defavoarea acestuia.

— Negrul nu stă mai bine?, l-am întrebat pe Takahashi 4-dan.

— Da, negrul cîștigă. E mai solid, în timp ce albul e într-o situație dificilă, mi-a răspuns el. S-a ramolit și meijinul. A devenit foarte fragil, cu totul altfel decît înainte. Nu mai poate juca cu adevărat. De la partida de adio a decăzut vizibil.

— Brusc a îmbătrînit, nu?

— Mda. A ajuns un moșneag în ultima vreme. Dacă ar fi cîștigat partida de adio, poate că nu s-ar fi întîmplat așa...

La despărțire, la hotelul Kaihin, m-am înțeles cu meijinul:

— Am să vă reîntîlnesc în curînd la Atami!

El a venit pe 15 acolo cu soția, la hotelul Urokoya. Eu trăsesem deja la Juraku. În după amiaza zilei de 16, i-am făcut o vizită împreună cu nevastă-mea. A scos imediat o tablă de Shogi și am jucat două partide. Cum nu știu bine Shogi și nici nu prea aveam chef, am fost înfrînt cu ușurință, deși îmi dăduse handicap cele două piese de valoare mare, hisha și kakko. Ne-a invitat să continuăm discuția în timpul mesei de seară, a insistat chiar, însă i-am spus:

— Azi e prea frig, așa că o să ne retragem totuși. Zilele astea, cum s-o face mai cald, o să vă însoțim la Jubako sau la Chikuyō!

Ningea cu fulgi mari. Meijinului îi plăcea mult anghila. După ce noi am plecat, a făcut o baie fierbinte. Mi s-a povestit că soția lui l-a sprijinit, ținîndu-l de subțiori cu amîndouă mîinile. S-a culcat apoi, dar a început să-l doară pieptul și să respire cu greutate. Și după două zile, în zori, a murit. Takahashi 4-dan m-a anunțat prin telefon. Am deschis obloanele; soarele încă nu răsărise. M-am întrebat dacă nu cumva vizita mea nu-i făcuse rău.

— Și asta cu toate că alaltăieri ținea atîta să rămînem să mîncăm cu el!..., mi-a spus soția.

— Într-adevăr.

— M-am simțit prost că am plecat deși ne-a invitat și doamna. Dăduse dispoziții servitoarei și a insistat...

— Știu, însă mă gîndeam să nu-i fac rău frigul...

— O fi luat-o oare astfel!... Ar fi vrut atîta să rămînem, poate că asta l-a afectat... Se pare că dorea într-adevăr să mai stăm! Mai bine l-am fi ascultat. Nu se simțea oare prea singur?

— Mda, se cam simțea singur. Eh, dar așa era mereu!

— Și cu tot frigul, a ieșit să ne conducă pînă la ușă...

— Gata, destul. Nu e plăcut! Nu e deloc plăcut să-ți moară cineva apropiat!

Meijinul a fost dus în acea zi la Tōkyō. Cînd a fost transportat din hall-ul hotelului pînă la mașină, a fost înfășurat strîns într-o cuvertură și arăta atît de mic, încît parcă nu avea corp. Noi stăteam puțin mai la o parte și așteptam plecarea mașinii.

— Ah, da nu sînt flori! Unde am văzut o florărie? Du-te și ia flori, repede pînă nu pleacă!..., i-am spus nevesti-mi.

Ea s-a întors în grabă. I-am dat buchetul soției meijinului, aflată deja în mașina cu trupul lui.

GLOSAR

atsumi — **grup puternic de pietre, care exercită influență în zona învecinată.**

boshi — **mutare la un punct interval către centru, față de o piatră adversă de pe o latură.**

dame — **1. libertate a unui grup de pietre 2. punct neutru**

fuseki — **faza de deschidere a partidei**

goban — **tabla de joc la GO**

goke — **cutie cu capac în care se țin pietrele de GO**

gote — **1. mutare pe care trebuie să o joci ultima într-o situație locală, pierzînd astfel inițiativa; 2. secvență terminată cu o astfel de mutare**

gyakuyose — **yose în gote, dar care jucat de adversar ar fi sente**

hane — **mutare în diagonală, în contact cu o piatră a adversarului**

hoshi — **punct de handicap**

ikkentobi — **1. salt peste un punct liber**

2. două pietre de aceeași culoare, separate printr-un punct liber

joseki — **secvență de mutări, considerată pe plan local ca optimă pentru ambele**

părți — **termenul se referă în general la faza de deschidere a partidei și mult mai rar la cea de mijloc**

kikashi — **mutare la care adversarul trebuie să răspundă neapărat**

kodate — **amenințare de ko**

komoku — **punctul 3—4**

moyo — **teritoriu prospectiv, schițat cu cîteva pietre**

nobi — **extindere**

nozoki — **mutare în fața punctului liber dintre două adverse. care amenință separarea lor**

oba — **punct de mare importanță strategică, situat de obicei pe laturi, și care se ocupă în faza de început a partidei**

san-san — **punctul 3—3**

seimoku — **handicap de nouă pietre**

sente — **1. inițiativă, posibilitatea de a alege continuarea 2. mutare la care. în mod normal, adversarul trebuie să răspundă**

tenuki — **faptul de a juca în altă parte, ignorînd mutarea precedentă a adversarului**

tsugi — **conexiune**

tsukiatari — **blocare puternică, mutare în contact cu piatra adversarului**

yose — **1. faza finală a partidei 2. secvențe de final de joc, cu diverse valori în puncte**

RĂSPUNSURI LA ÎNTREBĂRILE GHICITOARE din paginile:

Răspuns: 2

Da, dar numai la pasajele de pizzicato!

6.

Nu!

Pe un cunoscut de la care speră să împrumute «Cartea jocurilor»

13.

Răspuns: 4 șiraguri de cîte 17 mărgele și 7 șiraguri de cîte 13 mărgele.

25.

Răspuns: Acasă, făcînd lectură. La tenis se duce căci n-are încotro. Șeful lui de birou n-a găsit alt partener...

43.

Răspuns:

P.S. Nu merită să vă obosiți. E caldă!

45.

Răspuns: numărul căutat este 83.751

50.

Răspuns: prima, a treia și a cincea rotiță.

78.

Răspuns: 1

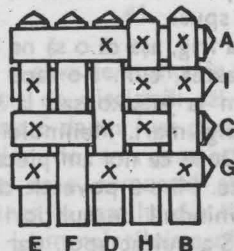
Gospodina se gîndește tot timpul la partida de Scrabble de peste două zile.

97.

Răspuns: În afară de lista întocmită de dumneavoastră și pe care o considerăm completă, precizăm că mai mult și mai mult, personajului cu pricina îi lipsește un partener de GO. Așa că, acei dintre dumneavoastră care...

141. Soluție:

(Părțile acoperite ascund păsările, «X»-urile indică personajele.



Urmare din pag. 94

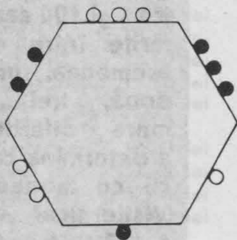
36. SAC FĂRĂ FUND

Înlocuind cinci, șase, opt și nouă cifre cu zerouri, cele patru adunări ale numerelor vor arăta astfel:

111 333 500 077 090	100 330 505 077 099	111 003 000 007 990	100 000 005 007 999
1111	1111	1111	1111

37. PRISMELE PUNCTATE

Privind prisma hexagonală de sus se pot completa mai uşor faţetele goale. De exemplu, la stînga punctului alb din prima imagine trebuie pus un punct negru — pentru că aşa indică imaginea nr. 5. În dreapta punctului alb din imaginea nr. 5 urmează trei puncte negre, potrivit imaginii nr. 4. De asemenea, pornind în sensul invers acelor unui ceasornic — lăsînd o faţetă liberă, pe cea de a doua plasăm trei puncte albe, pentru că aşa indică imaginea nr. 6. De asemenea, conform imaginilor nr. 2 şi nr. 3, în stînga faţetei cu un punct negru urmează faţeta cu două puncte albe. Ultima faţetă necompletată este, fireşte, cu două puncte negre.



38. CARATE

Pentru ca lucrurile să fie mai uşor de înţeles, în demonstraţia pe care o vom face nu vom mai utiliza termenul de carate, ci vom spune că bijutierul are 52 de monede de două feluri, fiecare fel conţinînd altă cantitate de aur. El doreşte să toarne tot atîtea medalioane, fiecare medalion avînd cîte 6 g de aur. Pentru aceasta îi trebuie 52×6 g=312 g de aur. O parte din monedele sale au în compoziţie 14 g de aur (cu 8 mai mlt), altele doar 1 g (cu 5 mai puţin). Diferenţa între ele este de 13 g.
Dacă toate monedele ar fi avut în compoziţia lor cîte 14 g, cantitatea totală de aur conţinută în ele ar fi fost de 728 g aur (52×14=728). Dar el are doar 312 g, întrucît printre monede se găsesc unele ce conţin numai cîte 1 g. Cîte sînt din această categorie? Putem afla uşor. Facem diferenţa dintre 728 şi 312 şi vedem că este 416. Împărţind această diferenţă la 13, aflăm că numărul monedelor care conţin cîte 1 g de aur este 32. Restul pînă la 52 reprezintă numărul monedelor cu 14 g de aur. Aşadar, bijutierul a folosit 20 de monede care aveau cu 8 carate peste şi 32 monede cu 5 carate sub calitatea aliajului dorit.

39. PIRAMIDA LUI KHEOPS

Există 233 de posibilităţi diferite de a urca 11 trepte păşind peste 1, 2 sau 3 trepte odată. Atît măsoară şi fiecare latură a piramidei: 233 m.

40. NU-I PĂCĂLEALĂ!

Provenind dintr-o înmulţire, numărul 9.443.823 poate fi descompus în numere prime care reprezintă de fapt factorii înmulţirii. Astfel, găsim că 9.443.823 = 3 × 17 × 23 × 97. Înmulţind acum numărul 23 cu 83 obţinem numărul 1909, care poate fi considerat anul naşterii profesorului; (oricare din celelalte încercări duce la rezultate neverosimile). Rămîn numerele 3, 17 şi 97. Bunica nu poate avea nici 3 şi nici 17 ani; singurul număr de ani care i s-ar putea potrivi este 97. De asemenea, blocul nu poate avea înălţimea de 3 m; înseamnă deci că are 17 m. Rămîne, aşadar, că vecinul are 3 copii.

Urmare din pag. 107

De remarcat deci că nu apare niciodată remiză şi că cel puţin o bilă rămîne de fiecare dată nefolosită.
Deoarece jucătorul care mută primul are un oarecare avantaj din însuşi acest fapt, este bine să se joace un număr par de partide, alternînd la deschidere, şi să se înregistreze ca scor al fiecărei partide numărul de bile rămase nefolosite de cel care a pierdut.

Urmare din pag. 123

```
1705 beep .3,22
1710 let ic = ic—1: let lc = 3
1720 if ic= 0 then go to 2000
1730 let m= a(ic, jc): if m>0 then go to
600
1740 go to 3000
1800 plot 32+24 * (jc—1), 139824 *
(ic—1):
```

```
draw 11, —11, —pi 2 plot 32+24 *
(jc—1),
141—24 * (ic—1): draw 13, —13, —pi 2
11805 beep .3,22
1810 let ic = ic+1: let lc = 1
1820 if ic = 6 then go to 2000
1830 let m = a(ic, jc): if m>0 then go to
600
1840 go to 3000
2000 print at 21,1; «AM ÎNVINS —
CONTINUĂM (y n)?»
2005 for i = 1 to 10
2007beep .1, int (rnd * 10) — 14
2009 next i: pause 0
2020 if inkey <> «y» then new
2030 for i = 1 to 5: for j = 1 to 5
2040 let a(i, j) = 0
2050 next j: next i
2060 cls: go to 100
3000 if p = 2 then let p = 1: go to 420
3005 let p = 2: print at 21,1; «MUTAREA
MEA (APASĂ O TASTĂ)»: pause 0:
beep .1,12: beep .2,22
3010 let m = s (ic, jc, lc): let a(ic, jc) = m
3020 if m = 1 then print at 21,29; «a»:
pause 50: go to 500
3030 if m = 3 then print at 21, 39; «b»:
pause 50: go to 530
3040 if m = 3 then print at 21,29; «c»:
pause 50: go to 560
```

Urmare din pag. 149

```
152—(i—1) * 16, k
2070 circle 80, 152—(i—1) * 16, k
2080 next k
2085 circle 80 + (j—1)* 16, 152 —
(i—1) * 16, 5
2090 go to 230
```

Urmare din pag. 125

Cîteva precizări tehnice: 1) respectați cu strictețe direcția de decupare a pieselor din foaia de calc; 2) dimensiunile jocurilor trebuie să fie aproximativ cele din figurile alăturate; 3) nu folosiți lipici pe bază de apă, iar dacă doriți să colorați figurile, folosiți «carioca», creioane colorate sau altfel de «vopsele» uscate sau care se usucă rapid; 4) după lipire și colorare lăsați jocurile cîteva ore, eventual pînă a doua zi, să se usuce complet; 5) atunci cînd nu le folosiți, păstrați jocurile presate, într-o carte de exemplu, evitînd îndoirea lor.

Bineînțeles, pe aceeași idee pot fi realizate multe alte «scamatorii» similare (cutii care se închid sau se deschid singure, scaune care își îndoaie picioarele etc.). Fantezia cititorului este chemată să-și spună cuvîntul.

MOZAIC

vistiernicul ingenios

Soluție:

Problema se reduce la găsirea unor numere între 1 și 100 care să fie diferite între ele și, de asemenea, sumele a cîte două, trei ... șase numere diferite (pentru a determina care sînt sacii cu monede false). Vistiernicul va număra 1 + 2 + 4 + 6 + 8 + 32 = 53 de monede din sacii numerotați în prealabil (1—6), iar sacul (7) îl va pune lîngă monedele așezate în grămezi separate, pe un taler al cîntarului.

Dacă toate monedele sînt bune, cîntarul va indica 20 + 153 . 5 = 835. Dacă toate monedele sînt false, cîntarul va indica 672 sau 998 gr.

Prin urmare, vistiernicul fixează originea cîntăririi la 835 gr și va avea:

834 sau 836: sacul 1 cu monede false.

833 sau 837: sacul 2 cu monede false ... ș.a.m.d.

Exemplu: 950 sau 720 sacul 7, sacul 6, sacul 2 și sacul 1 cu monede false.

JECO EDUCATIVE COLECTIVE VA OFERA

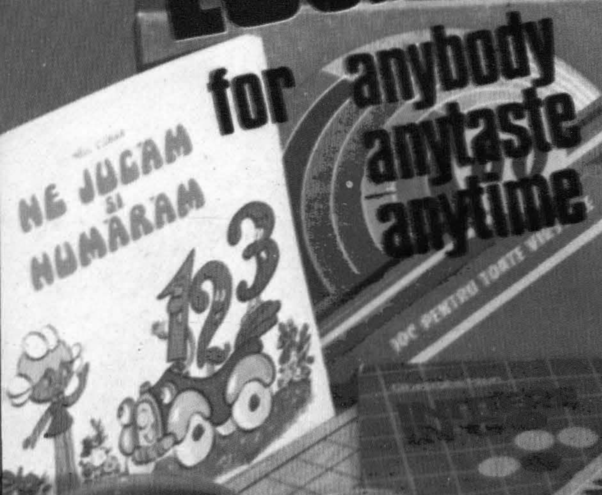
În cei aproape patru ani de la lansarea emblemei «JECO», Recoop a trimis în magazine peste 400 de jocuri logice și jucării, răspunzînd celor mai diverse cerințe, gusturi și preocupări, neomițînd nici o categorie de vîrstă: de la preșcolari și școlari mici pînă la maturi.
Iată lista cîtorva din principalele jocuri și jucării realizate, precum și prețul lor de vînzare:

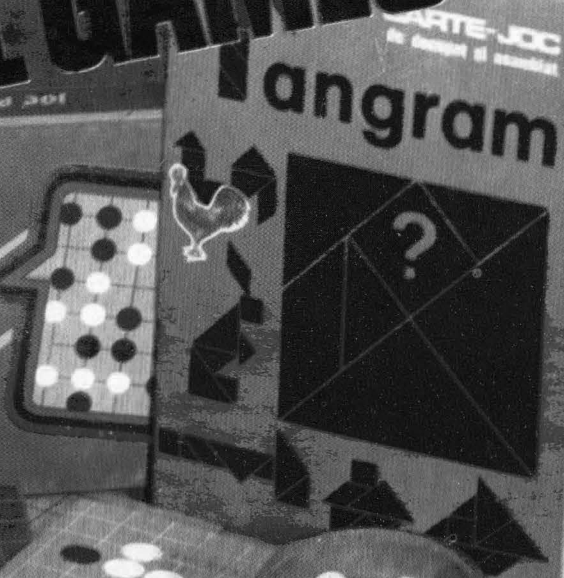
Turism	88,00 lei
Scrabble	98,50 lei
Scrabble	85,00 lei
Scrabble	125,00 lei
Inițiere în Scrabble	10,00 lei
Caiet pentru Scrabble	4,00 lei
Caiet pentru Go	16,00 lei
GO	99,50 lei
Inițiere în GO	12,00 lei
250 de probleme de GO	6,50 lei
Mondial	49,50 lei
Flex	57,50 lei
Pentamino	52,00 lei
Jocul cuvintelor	88,00 lei
Cartea proverbelor	14,00 lei
Tangram	14,00 lei
Ursul păcălit	13,50 lei
În familie	13,50 lei
Cine este elefantul?	13,50 lei
Recunoașteți personajul	13,50 lei
5 jocuri în plic	13,00 lei
101 probleme și jocuri geometrice distractive	10,00 lei
Zoocarnaval (vol. I)	32,25 lei
Zoocarnaval (vol. II)	32,00 lei
Mihaela are probleme	16,00 lei
Ne jucăm cu creioane colorate	29,50 lei
Ce știi despre...?	61,25 lei
Cromatic	11,25 lei
Fastieco	46,50 lei
Impas	11,25 lei
Interesect	19,75 lei
Miniring	23,25 lei
Jocul triunghiurilor	34,15 lei
Micul constructor	40,00 lei
AS 121	42,80 lei
AS 31	29,25 lei
Minibiliard	30,00 lei
Minibaschet	18,00 lei
Minibaschet	11,00 lei
Minilabirint	7,65 lei
Labirint	25,00 lei
Labirint	23,25 lei
Labirint	70,60 lei
Enigma	71,00 lei
Combiplast	48,50 lei
Tir spirală	30,00 lei
Tir mecanic	43,00 lei
Capcana bilelor	16,00 lei
Platformă cu cocoșei	15,30 lei
Platformă cu iepurași	16,00 lei
Tractor teleghidat	88,50 lei
Tractor mecanic	36,50 lei
Joc cu bile	23,00 lei
Joc cu bile	12,00 lei
Joc cu bile și claviatură	18,40 lei
Maimuțica Țica	10,00 lei
Ne jucăm și numărăm	15,00 lei
Cartea labirint	16,25 lei

Creionul fermecat	51,00 lei
Jocul figurinelor	11,50 lei
Minibaschet	6,50 lei
Mașinuță cu elice	12,50 lei
Cub surpriză	55,00 lei
Cub distractiv	55,00 lei
Joc răbdare (Solitar)	9,60 lei
Joc îndemînare (Logicon)	25,00 lei
Titirobil	8,30 lei
Domino circulație	60,00 lei
Minidomino circulație	12,00 lei
Ecran desenator	44,00 lei
Gherghef	43,00 lei
Trenuleț	50,00 lei
Cal cu căruță	65,00 lei
Pistol	7,50 lei
Yo-yo	10,00 lei
Breloc minilogicon	22,00 lei
Șah magnetic vertical	48,00 lei
4×4×4	55,00 lei
De la A la Z	15,70 lei
Modi X	24,50 lei
Joc de construcții	29,00 lei
Minigolf	18,00 lei
Joc cu cuburi	27,00 lei
Minipantograf	12,50 lei
Joc «Desen floral»	8,00 lei
Animale domestice	20,50 lei
Jocul cifrelor	10,00 lei
Vaporaș metalizat	11,50 lei
Trusă lucru manual	16,50 lei
Abac școlar	11,00 lei
Joc flexibil	31,10 lei
Joc module	29,00 lei
Jocul culorilor	26,50 lei
Melc cu bile	2,50 lei
Joc strategic	19,40 lei
Hexabil	50,00 lei
Combicub	43,00 lei
Dodecaedru	67,00 lei
Logic 5	55,00 lei
Mozaic	26,00 lei
Modul 82	28,00 lei
Logic nova	43,00 lei
Nova	35,90 lei
Cutie magică Retas	48,85 lei
Strategicon	19,40 lei
Disc mobil	5,50 lei
Cățel Pluto	16,50 lei
Minimodulex	13,75 lei
Modulex	49,00 lei
Optobil	18,00 lei

Planșe didactice cu animale mari	32,00 lei
Moduloplast	46,50 lei
Elicopter demontabil	11,00 lei
Mașinuțe (set de 5 buc.)	28,50 lei
Joc biliard	174,00 lei
Popice mari	166,00 lei
Jocuri distractive (25 de modele)	123,00 lei
Joc domino	10,00 lei
Abțibilduri (26 de modele)	2,50 lei model
Dominoul triunghiurilor	39,00 lei
Joc arcaș	6,00 lei
Joc țintă	35,00 lei
Joc «Logic 2»	21,00 lei
Joc «Figo»	18,00 lei
Fotbal	152,00 lei
Fotbal	114,00 lei
Figurine magnetice	62,00 lei
Figurine din material plastic	13,25 lei
Joc cu bilă	5,45 lei
Titirez	15,00 lei
Cilindru cu role	15,00 lei
Joc «Cabana»	80,00 lei
Figurine demontabile	39,00 lei
Trenuleț magnetic	40,00 lei
Cocoș păpușar	25,00 lei
Titirez mare	75,00 lei
Titirez mic	35,00 lei
Șine trenuleț 16 mm	7,80 lei
Maimuță la paralele	16,50 lei
Scoate inelul	5,00 lei
Scoate sfoara de pe ramă	4,80 lei
Combino cu 6 elemente	10,00 lei
Minișah magnetic	30,00 lei
Domilit	97,25 lei
Avion catapultat	7,00 lei
Mașinuță minilux	6,50 lei
Mașinuță minilux	7,50 lei
Joc de construcții	49,00 lei
Farfurie zburătoare	17,00 lei
Arc cu săgeți	105,00 lei
Popice cu balans	58,50 lei
Bumerang	36,60 lei
Moara în spațiu	50,00 lei
Minicrichet	167,10 lei
Zmeu	92,50 lei
Breloc-sferă	8,50 lei

CUPRINS


LOGICAL GAMES
for anybody
anytaste
anytime
NE JUCAM SI NUMARAM


CARTE-JOC
Tangram


250 GO
Mihaela
are probleme




DER BETRUGTE BAR
URSUL PACALIT


CARTE JOC
EDUCATIVE
JECO
COLECTIVE

un super joc pentru toate vîrstele

- Un joc de tactică și strategie
- Un joc de atenție și intuiție
- Un joc milenar de mare actualitate
- Un joc care a străbătut toate meridianele lumii



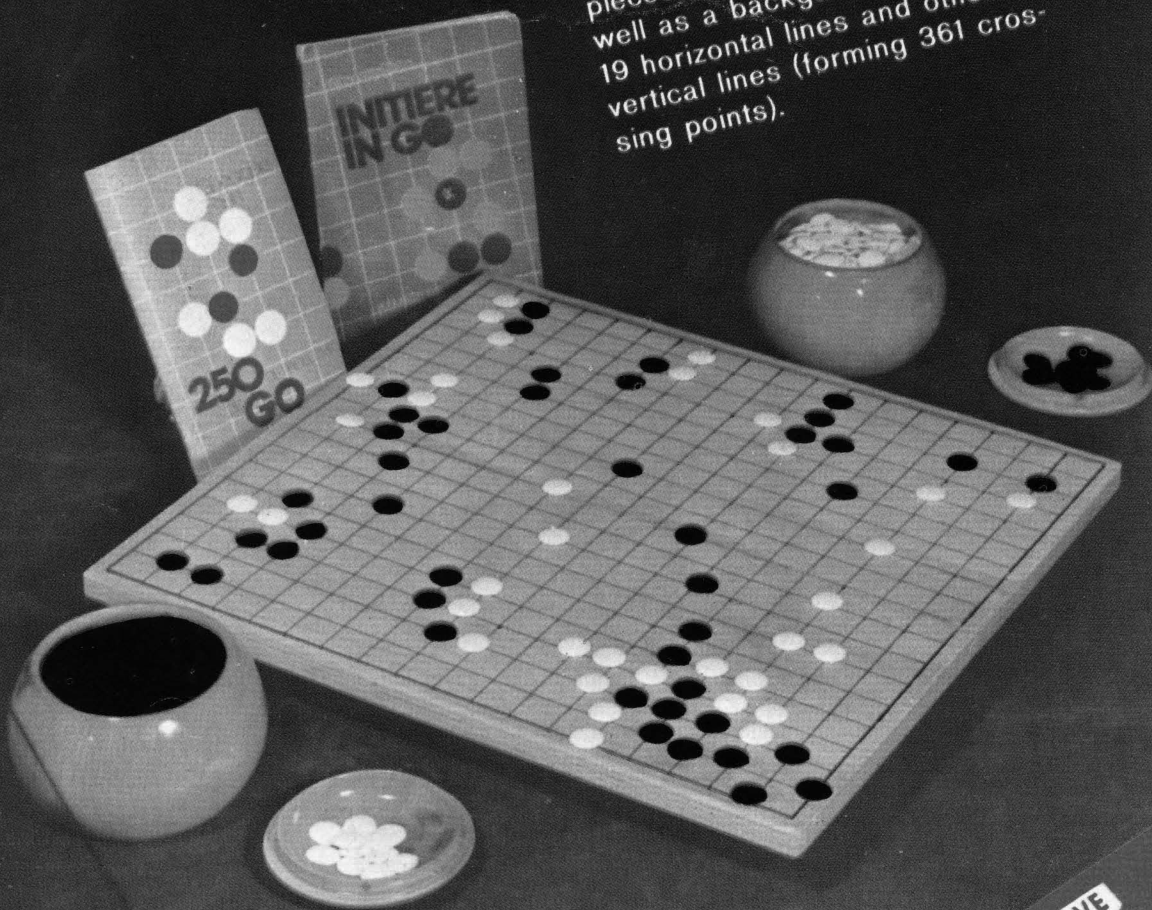
碁 GO

EDUCATIVE
JECO
COLECTIVE

碁 GO

is an extraordinary strategical game widely spread all over the world. Created in China, "GO is more complex and" elastic" than chess.

The game containes 181 black pieces and 180 white ones, as well as a backgammon which has 19 horizontal lines and other 19 vertical lines (forming 361 crossing points).



MADE IN ROMANIA

Sole exporter

EXIMCOOP BUCHAREST

EDUCATIVE JECO COLECTIVE



UN JOC DE PERSPICACITATE,
UN JOC DE MARE SUCCES

O idee extraordinară: a face din cuvintele încrucișate un joc competitiv (de 2—4 persoane). Amuzant, dinamic, complex, punînd în lucru cunoștințele de lingvistică, puterea de calcul, abilitatea combinatorie. Un joc la fel de îndrăgit precum cuvintele încrucișate, realizînd performanța rară de a fi în același timp un «sport al minții» și un joc de societate.

JOCURI EDUCATIVE JECO COLECTIVE

TURISM

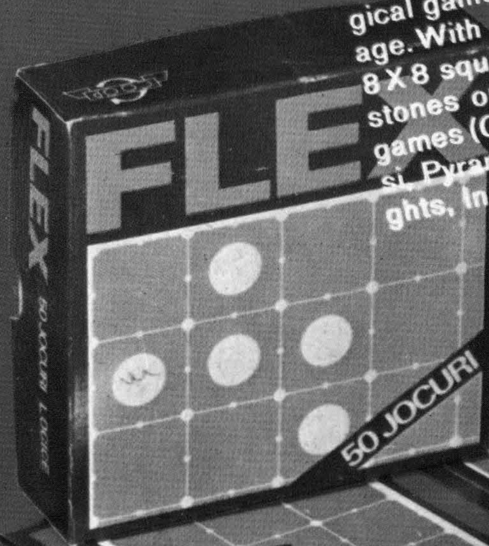
- Un joc de strategie pentru toate vîrstele
- Un joc de mare atracție turistică
- Un joc asemănător cunoscutului joc Monopolly

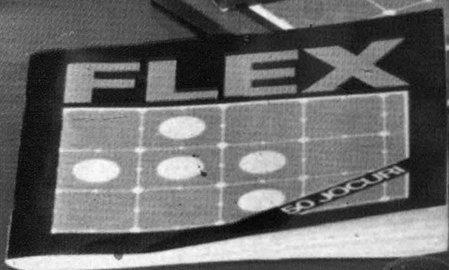


EDUCATIVE
JECO
COLECTIVE

FLEX

Includes 50 tactical and strategical games to be played at any age. With one backgammon of 8 X 8 squares and 64 bicoloured stones one can play 50 different games (Competition in four, Reversi, Pyramid, Halma, Play at Draughts, In flank etc.)





MADE IN ROMANIA

Sole exporter
EXIMCOOP BUCHAREST

EDUCATIVE
JECO
COLECTIVE
JOCURI
JOCURI

DOMILIT

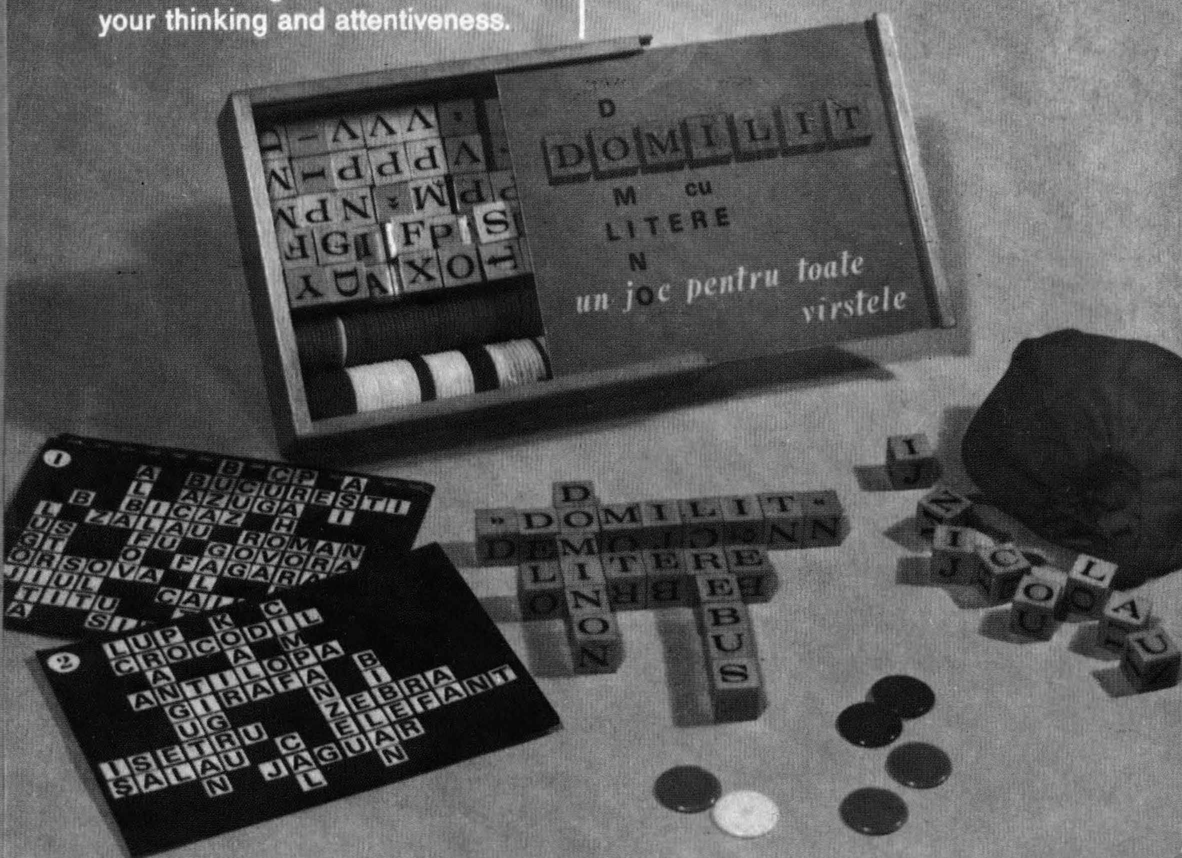
An amusing,entertaining, interesting game that gives knowledge and information. The basic principle is similar to the one that is used in crosswords.

Domilit a game that offers you every time a new, different version.

Domilit- a game that stimulates your thinking and attentiveness.

Domilit -a mean to verify and enrich your knowledge as it covers a lot of fields of activities : science,literature,music,plastic art, theatre and so on.

You play Domilit using 96 cubes marked with letters and 100 counters of three different colours.



MADE IN ROMANIA

Sole exporter
EXIMCOOP BUCHAREST

EDUCATIVE
JECO
COLECTIVE



AS 31

UN JOC DE PERSPICACITATE, SIMPLU ȘI ATRACTIV

În cele 31 de orificii ale tablei, cei doi jucători așază piese în intenția formării de triunghiuri. Regulament simplu, partide antrenante. În plus, cu același echipament pot fi imaginate și alte jocuri, precum și o serie de probleme gen «matematică distractivă».

EDUCATIVE JECO COLECTIVE



TANGRAM

It contains: colouring, cutting off and assembling games.

The form of visual artistic representation makes it easy-approchable by children.

Tangram" is for ever young though dates for centuries.

"Tangram"-a game that stimulates the perspicacity, the logical way of thinking, the inventiveness and the imagination of the children.

"Tangram" offers you 159 problems to be solved with 7 geometrical shapes named "tans".

MADE IN ROMANIA

Sole exporter

EXIMCOOP BUCHAREST



ZOO CARNIVAL

An album of drawings, of wich one can make beautiful masks, representing various animals from the wonderfull world of the fairies and jungle.

MADE IN ROMANIA

Sole exporter
EXIMCOOP BUCHAREST



Monkey Tica

Here is a monkey that gets into a of troubles and 30 humorous stories specially created for children by Nell Cobar (a representative cartoon creator). Enjoy your time with the monkey Tica by filling up the drawings (where necessary), or by trying to colour the pictures.



MADE IN ROMANIA

Sole exporter
EXIMCOOP BUCHAREST

EDUCATIVE JECO COLECTIVE JOCURI

NE JUCAM CU CREIOANE COLORATE

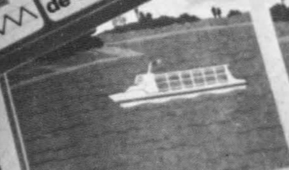
IMPORTANT PENTRU PREŞCOLARI ŞI ŞCOLARI MICI

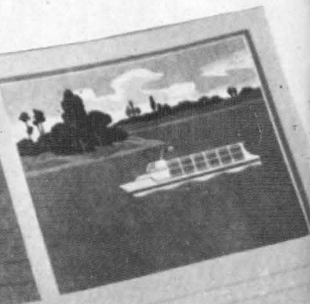
Să învăţăm (să scriem) jucindu-ne — iată idealul copiilor şi educatorilor. Este exact ceea ce îşi propune lucrarea de faţă. Ea a intrat deja — cu rezultate excelente — în bibliografia curentă a numeroase grădiniţe şi este pe cale să devină un «manual» obligatoriu pentru preşcolari.


















EDUCATIVE JECO COLECTIVE

Mihaela
has problems

Mihaela, the well-known star of the Romanian television cartoons has to solve a lot of problems. Her problems might as well become yours if you want to help her. But the truth is that you will play together with Mihaela, by drawing, counting, colouring, solving out labyrinths or by filling in pictures.

This develops the perspicacity, the attention, the fantasy and ingenousness of the children.





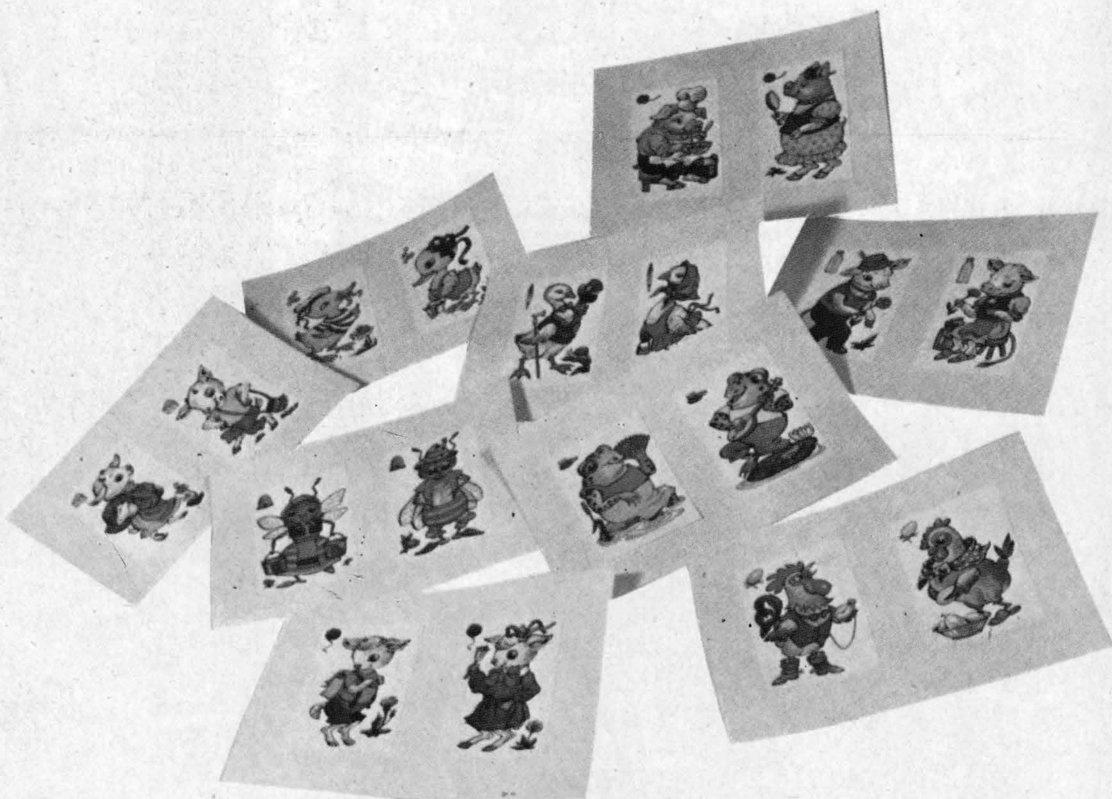


MADE IN ROMANIA

Sole exporter
EXIMCOOP BUCHAREST

EDUCATIVE
JECO
COLECTIVE

URSUL PĂCĂLIT



UN JOC ANTRENANT ŞI AMUZANT, PENTRU COPII

Joc din familia binecunoscutului «Păcălici», cu animale în perechi şi cu un «urs păcălit», nu de cumătra vulpe, ci de partenerii de joc, spre hazul tuturora. Un joc care s-a bucurat de un mare succes, fapt favorizat şi de imaginile viu colorate, în genul desenelor animate, adevărată atracţie pentru copii.

EDUCATIVE
JECO
COLECTIVE

GAMES FOR CHILDREN

from 4 to 8 years old

Three amusing games having both an educative and diverting aim: "The cheatted Bear"."In the family" and "Who's the elephant?"

The gui ding principle that stimulates the perspicacity and the attention of the children is the one of making pairs with the cards of the same symbol. Each card has on the right upper corner a symbol that helps the children in finding out the pairs. The pictures on the cards are extremely attractive.



INTERSECT

UN JOC DE LOGICĂ PENTRU TINERET

Un joc în aparență simplu: cine unește primul două laturi ale tablei folosind piese (tronsoane de drum de mai multe tipuri, intersecții, bifurcări, coturi etc.) proprii sau adverse. Un joc subtil și antrenant, accesibil și copiilor, conducînd la partide ușor de urmărit, nu lipsite însă de tensiune.



JOCURI EDUCATIVE JECO COLECTIVE

DOMILIT. TELEFONUL MAGIC. ŞAH. PROBLEME DE PERSPICACITATE. UMOR. CARICATURI.
SCRABBLE. PENTAMINO. FLEX. CUBUL CU BULINE. PĂTRATUL MAGIC. BRELOC CU BILE.
ROIAJ LOGIC. FASTIECO. SCOATE INELUL. INTERSECT. JOCUL CUVINTELOR. AS 31. CROMA
DOMILIT. TELEFONUL MAGIC. ŞAH. PROBLEME DE PERSPICACITATE. UMOR. CARICATURI.
SCRABBLE. PENTAMINO. FLEX. CUBUL CU BULINE. PĂTRATUL MAGIC. BRELOC CU BILE.
ROIAJ LOGIC. FASTIECO. SCOATE INELUL. INTERSECT. JOCUL CUVINTELOR. AS 31. CROMA
DOMILIT. TELEFONUL MAGIC. ŞAH. PROBLEME DE PERSPICACITATE. UMOR. CARICATURI.
SCRABBLE. PENTAMINO. FLEX. CUBUL CU BULINE. PĂTRATUL MAGIC. BRELOC CU BILE.
ROIAJ LOGIC. FASTIECO. SCOATE INELUL. INTERSECT. JOCUL CUVINTELOR. AS 31. CROMA
DOMILIT. TELEFONUL MAGIC. ŞAH. PROBLEME DE PERSPICACITATE. UMOR. CARICATURI.
SCRABBLE. PENTAMINO. FLEX. CUBUL CU BULINE. PĂTRATUL MAGIC. BRELOC CU BILE.
ROIAJ LOGIC. FASTIECO. SCOATE INELUL. INTERSECT. JOCUL CUVINTELOR. AS 31. CROMA
DOMILIT. TELEFONUL MAGIC. ŞAH. PROBLEME DE PERSPICACITATE. UMOR. CARICATURI.
SCRABBLE. PENTAMINO. FLEX. CUBUL CU BULINE. PĂTRATUL MAGIC. BRELOC CU BILE.
ROIAJ LOGIC. FASTIECO. SCOATE INELUL. INTERSECT. JOCUL CUVINTELOR. AS 31. CROMA
DOMILIT. TELEFONUL MAGIC. ŞAH. PROBLEME DE PERSPICACITATE. UMOR. CARICATURI.
SCRABBLE. PENTAMINO. FLEX. CUBUL CU BULINE. PĂTRATUL MAGIC. BRELOC CU BILE.
ROIAJ LOGIC. FASTIECO. SCOATE INELUL. INTERSECT. JOCUL CUVINTELOR. AS 31. CROMA
DOMILIT. TELEFONUL MAGIC. ŞAH. PROBLEME DE PERSPICACITATE. UMOR. CARICATURI.
SCRABBLE. PENTAMINO. FLEX. CUBUL CU BULINE. PĂTRATUL MAGIC. BRELOC CU BILE.
ROIAJ LOGIC. FASTIECO. SCOATE INELUL. INTERSECT. JOCUL CUVINTELOR. AS 31. CROMA
DOMILIT. TELEFONUL MAGIC. ŞAH. PROBLEME DE PERSPICACITATE. UMOR. CARICATURI.
SCRABBLE. PENTAMINO. FLEX. CUBUL CU BULINE. PĂTRATUL MAGIC. BRELOC CU BILE.
ROIAJ LOGIC. FASTIECO. SCOATE INELUL. INTERSECT. JOCUL CUVINTELOR. AS 31. CROMA
DOMILIT. TELEFONUL MAGIC. ŞAH. PROBLEME DE PERSPICACITATE. UMOR. CARICATURI.
SCRABBLE. PENTAMINO. FLEX. CUBUL CU BULINE. PĂTRATUL MAGIC. BRELOC CU BILE.
ROIAJ LOGIC. FASTIECO. SCOATE INELUL. INTERSECT. JOCUL CUVINTELOR. AS 31. CROMA
DOMILIT. TELEFONUL MAGIC. ŞAH. PROBLEME DE PERSPICACITATE. UMOR. CARICATURI.
SCRABBLE. PENTAMINO. FLEX. CUBUL CU BULINE. PĂTRATUL MAGIC. BRELOC CU BILE.
ROIAJ LOGIC. FASTIECO. SCOATE INELUL. INTERSECT. JOCUL CUVINTELOR. AS 31. CROMA
DOMILIT. TELEFONUL MAGIC. ŞAH. PROBLEME DE PERSPICACITATE. UMOR. CARICATURI.
SCRABBLE. PENTAMINO. FLEX. CUBUL CU BULINE. PĂTRATUL MAGIC. BRELOC CU BILE.
ROIAJ LOGIC. FASTIECO. SCOATE INELUL. INTERSECT. JOCUL CUVINTELOR. AS 31. CROMA
DOMILIT. TELEFONUL MAGIC. ŞAH. PROBLEME DE PERSPICACITATE. UMOR. CARICATURI.
SCRABBLE. PENTAMINO. FLEX. CUBUL CU BULINE. PĂTRATUL MAGIC. BRELOC CU BILE.
ROIAJ LOGIC. FASTIECO. SCOATE INELUL. INTERSECT. JOCUL CUVINTELOR. AS 31. CROMA
DOMILIT. TELEFONUL MAGIC. ŞAH. PROBLEME DE PERSPICACITATE. UMOR. CARICATURI.
SCRABBLE. PENTAMINO. FLEX. CUBUL CU BULINE. PĂTRATUL MAGIC. BRELOC CU BILE.
ROIAJ LOGIC. FASTIECO. SCOATE INELUL. INTERSECT. JOCUL CUVINTELOR. AS 31. CROMA
DOMILIT. TELEFONUL MAGIC. ŞAH. PROBLEME DE PERSPICACITATE. Lei 29 TURI.
SCRABBLE. PENTAMINO. FLEX. CUBUL CU BULINE. PĂTRATUL MAGIC. BRELOC CU BILE.